大好評Non stop! ときめきメモリアル第2回

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年8月9日発行(隔週金曜日発行)第2巻第15号通巻23号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.27

1996 8/9

定価490YEN



GoGoRPG

女神異聞録ペルソナ
アークザラッドII
ヴァンダルハーツ
伝説のオウガバトル

TOBAL No.1
ポポロクロイス物語
トゥルーラブストーリー
ソウルエッジ
ストリートファイターZERO2
攻殻機動隊
ありす イン サイバーランド

電撃特報

スクウェアスペシャル
サガフロンティア/FFタクティクス
ザウバー/ブシドーブレード/FFVII

あの子に絶対逢える!
NOëL完全征服

A級保存版付録

デジタルデートハンドブック

DiGITAL DATE HANDBOOK for NOëL



電撃PlayStation Vol.27
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年8月9日発行(隔週金曜日発行)第2巻第15号通巻23号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
発売：主婦の友社
T1024572080498

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24572-8/9

大好評 Non stop! ときめきメモリアル第2回

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年8月9日発行(隔週金曜日発行)第2巻第15号通巻23号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.27

1996 8/9

定価 490YEN

GoGoRPG

女神異聞録ペルソナ
アークザラッドⅡ
ヴァンダルハーツ
伝説のオウガバトル

TOBAL No.1
ポポロクロイス物語
トゥルーラブストーリー
ソウルエッジ
ストリートファイターZERO2
攻殻機動隊
ありす イン サイバーランド

電撃特報 スクウェアスペシャル
サガフロンティア／FFタクティクス
ザウバー／ブシドーブレード／FFⅦ



あの子に絶対逢える! NOëL完全征服

A級保存版付録

デジタルデートハンドブック

DiGITAL DATE HANDBOOK

for NOëL

電撃PlayStation Vol.27 特別付録／NOëL完全征服 スクウェア特報／サガフロンティア FFタクティクス 発行・メディアワークス


PlayStation
PLAY!
PlayStation
VOL. 6
96
行け! SCE3姉妹



スポーツ大好き
SAEのオススメ
ワールドスタジアムEX
野球ゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©(株)ナムコ
ストーリーもの大好き
CHIEのオススメ
NOëL(ノエル)
アタッチメント・ソフトウェア
標準価格6,800円(税抜)(2枚組)
初回のみシングルCD・オリジナル歌詞カード同梱
絶賛発売中
©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
OverBlood
(オーバーブラッド)
3Dアクティブアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
8月2日発売予定
©1996 Riverhillsoft Inc.
格闘大好き
ERIのオススメ
TOBAL No.1
(トバル ナンバーワン)
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
8月2日発売予定
©1996スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター:©1996スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社
FIGHTING ILLUSION
K-1GRAND PRIX
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
8月9日発売
©XING1996 協力:正道会館 株式会社マークス
ストリートファイター
ZERO 2
対戦格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
8月9日発売予定
©CAPCOM CO.,LTD.
どうだ!サービス満点
プレイステーションの巻
前回、アートディンクその他の人々から
仮面がダサイとケナされた三姉妹は、
なぜかプールサイドにいた!
CHIE「どうして水着なのよ!」
一説明しよう!スタッフが見たかった
だけなのだ!「サービス満点」って
こういう ことですよね佐伯さん。
SAE「私たちもしかして、セクシーアイドル!?」
ERI「え~、殿様のフェロモンとか
出なきゃいけないの~」
一説明しよう!それは深夜のカルト番組ですね。
もう終わっちゃったけど。と、その時!
亀井「どうもどうも、ノエルの
プロデューサー亀井です。
あっと、今日はスカウトでした」
SAE「スカウト!ついに私たちも
アイドルになるのね!」
CHIE「もう親戚に隠さなくてもいいんだわ」
一説明しよう!君たちには
SCE三姉妹としての誇りはないのか!
亀井「いやいや、セル画をスキャンする
作業員をと思って・・・」
ERI「服にもお金かけないと~」
CHIE「あんな仮面かぶってる
場合じゃないわよ」
亀井「・・・ノエルは大作です。
キャラのリアクションも今までになく
豊富なんです。なんとアニメーション・
セル画が6,000枚以上もあるんです。
だからスキャンが大変でね、いまや私が
やっているぐらいなんですよ。ははは。」
CHIE「やっぱり、アイドルったら歌かな?」
SAE「近ごろは喋りでしょ!
業界風にべしゃり!」
亀井「そう、喋り!ノエルは喋りが
凄いんですよ!なんせキャラの
会話部分の調整だけに
6ヶ月もかけたんだから。
それで完成が遅れたんですけど」
ERI「ねえねえ!で、いつデビューなの~」
CHIE「まさか、ここまで来て、パイオニア
LDCからデビューさせないなんて
言わないでしょうね!」
SAE「後ろ回し蹴りが炸裂するわよ!」
一説明しよう!この技はPS.EXPOでXING代表の
K氏が3週間の頭痛に追い込まれた技なのだ!
ERI「ダンスのレッスンも始めなきゃ~」
サービス満点の水着を身にまとい、三姉妹は
このままセクシーアイドルの道を歩めるのか!
ちなみに、ソニー・ミュージックは 君らの
デビューなど考えてないぞ!以下、次号!
佐伯「本体新価格19,800円。名作ソフトが半値
以下、プレイステーション・ザ・ベスト新発売。
その宣伝をするのを忘れるな~」
名作ソフトを
半額以下!
「プレイステーション・ザ・ベスト」
新発売!
標準価格 2,800円(税抜)
一部のソフトは
オープン価格で登場!
サービス満点
プレプレ™
かわらばん
瓦版
編集長:ムームー星人
プレイステーション・クラブの会員に送られる
プレイステーションのお得な情報満載のプレプレが
出来てもうすぐ1周年。今、入会すると9月発送
予定のプレプレ4号に間に合うぞ。プレイステーション・
クラブの入会等に関するお問い合わせは、
Tel. 03-3266-7830まで。(10:00~17:00、土・日・祝日は休業)
まだ間にあうムー!
新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5000
SONY
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
COMPUTER ENTERTAINMENT

緊急指令02S:
総員、戦闘モードに
突入せよ。



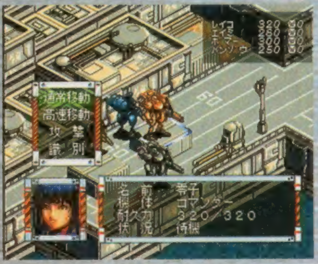
CRW
counter revolution war
カウンター・レボリューション・ウォー

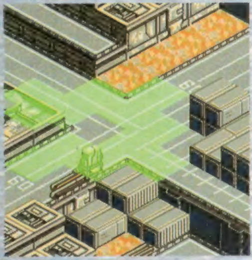


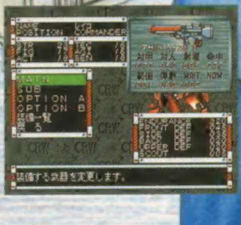
零子　ボマー　エイミ　キッド　スコット　ジェニー　半蔵　柏田

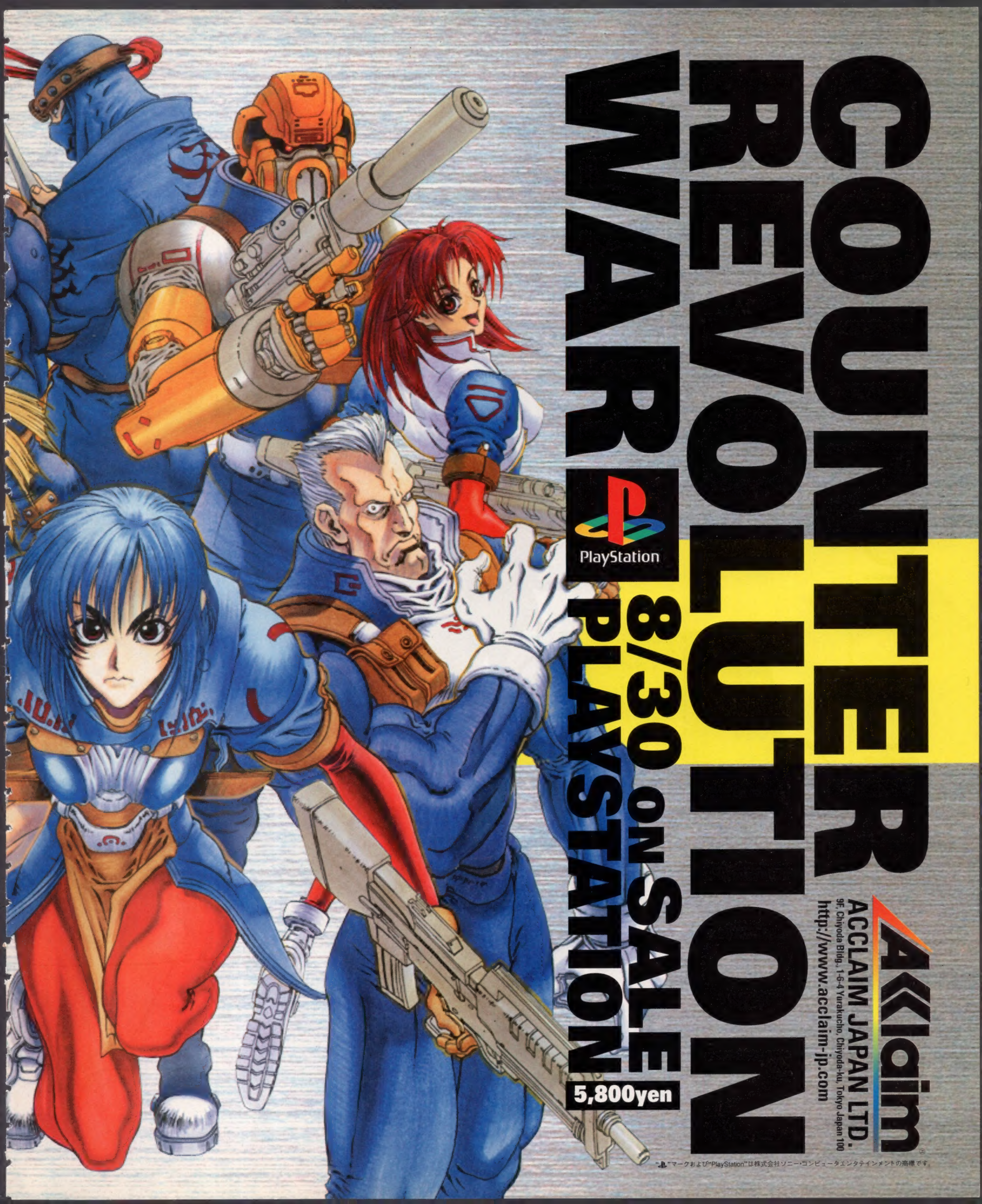
2037年、防衛庁は戦略情報局内に、あらたに特務4課「特殊機動部隊」を設立した。
4課は公式には情報局内の一機関にすぎないが、
実際には完全に独立した機関であり、上は大統領だけという異質な機関である。
その理由には、この組織が単にテロリストの犯罪を未然に防ぐだけでなく、
自衛隊内の右翼的部隊や危険人物の暗殺などの非公然任務を負うからである。
それ故に隊員は、あらゆる方面から選ばれたエキスパートであり、
各種装備も最高の物を供与されている。










COUNTER REVOLUTION WAR
PlayStation
8/30 ON SALE PLAYSTATION
5,800yen
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F, Chiyoda Bldg. 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
http://www.acclaim-jp.com
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more


NOëL™
kaho shimizu TOMO SAKURAI yuka okano MAYUMI IIZUKA emi sanokura JUNKO IWAO
初回限定盤●豪華ピクチャーディスク仕様●桜井 智、岩男潤子が歌うオリジナル・イメージソング2曲を収録したCDシングル封入●オリジナル歌詞カード付き
SLPS-00304~00305/CD-ROM 2枚組/¥6,800(税抜)
CDアルバム「NOëL」9/25発売予定!
NOW ON SALE!
好評発売中!
桜井 智主演舞台を映像化!
朝倉 薫劇団5周年記念公演ピカレスクメルヘン
桃のプリンセス
LD:PILA-1369 VC:PIVA-1050
各¥6,800(税抜)
●パイオニアLDCホームページ「八方美人」http://www.pioneer.co.jp/pldc/hpbj.html
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.


PlayStation
アークザラッドⅡ
11月1日発売日決定!!
今まで8月発売予定とお伝えしておりましたが、
よりよいソフトをお届けするために発売を11月1日とさせて頂くことになりました。
アークを心待ちにしてくださっているユーザーの皆様には心からお詫び申し上げます。
なお、既にご予約頂いた方には、「アークザラッドⅡ特製ビデオ」をご用意致しましたので、
ご予約頂きました店頭にておたずねください。
Arc The Lad II
アークザラッドⅡ
11月1日発売 標準価格 ¥5,800(税抜) SCPS 10026
商品のお問い合わせは(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444まで
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation
the Best
キャンペーン特別価格
2,800円(税別)
8月9日発売
光と闇のバトルは、底知れず続く。
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝2 plus
ただの“プラス”じゃない、さらにヒートアップした新次元バトル、新登場。
ヒートアップの主な
■新操作系追加。“G(ガード
■メモリーカード対応。
エーションも豊富に。
■キャラクター
&クリアレベルをランキング表示。
■攻略研究の楽しめる攻
東京ゲームショウ'96 ◆1996年8月22日(木)～24日(土)
●入場券：一　般 1,000円(800円)　会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)
小学生　500円(400円) ※(　)内は前売価格です。 主催：CESA(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)
首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中!
1996
GAME SHOW
COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION
―あそびは文化 タカラ
©TAKARA 1996 PROGRAMMED©TAMSOFT 1996 イラスト/ことぶきつかさ 株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。価格は希望小売価格です。
タカラ こども商品券で
TAKARA


PlayStation
LONE SOLDIER™
Virgin
INTERACTIVE entertainment
タフでハードなサバイバルアーミー
ハンク、地獄の中を突撃!!
ローンソルジャー
フルポリゴンのリアルな戦場!!
秋発売予定
価格5800円（税抜）
ヴァリニアン星人から地球を守るワンマンアーミー・ハンク。自分の足で様々な戦場を駆けめぐり多彩な武器で敵を倒すアサルト3Dシューティング。変化に富んだステージ構成、独特の視点と爽快感、数々の魅力的な演出が君を戦場へと引きつける。
TELSTAR
© 1996 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.
© 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved.
The copyright in this game is owned by Telstar Electronic Studios Ltd and exclusively licensed in Japan to Virgin Interactive Entertainment Japan Incorporated
CHAOS CONTROL™
カオス コントロール
未知空間を急旋回！急降下！
秋発売予定
3800円（税抜）
を送り込んできた。そして防衛軍のコンピュータにウ
INFOGRAMES
"CHAOS CONTROL" published under license from Infogrames Multimedia™ S.A.
and "CHAOS CONTROL" are trademarks of
and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前 1-14-29 原宿第一ビルディング

CONTENTS & GAME INDEX

1996 8 9
Vol.27

巻頭特報

ゲームインデックス 50音順

Act Against AIDS
勇気と愛気

SPECIAL PRESENTS

大感謝 隔週化記念大プレゼント!

4号連続「隔週化記念大プレゼント!」の最終回は、とっておきの豪華プレミアムグッズをとり揃えてみたぞ。ぜひとも当てて、キミの宝物にしてほしいぞ!!

限定版からサイン入りグッズ、ポスターまで… プレミアムグッズ





各5名

『ときめきメモリアル』五十嵐麗さん(鏡 魅羅役)サイン入り画面写真 ←1↓2

◀▼なんと計10名様に当たるのだ。さらに今号の『Non stop！ときめきメモリアル』には、五十嵐さんの独占インタビュー（78ページ）もあるぞ。こちらもチェックだチェック！



3名

3『ときめきメモリアル』川口雅代さん(片桐彩子役)サイン入りTシャツ

▲川口さんも彩子同様、とっても元気な方だ。これを着て、彼女の元気を分けてもらおう！

『ときめきメモリアル～forever with you～』直筆サイン入り限定版ソフト

4 金月真美さん(藤崎詩織役)
5 黒崎彩子さん(古式ゆかり役)
6 よしきくりんさん(早乙女優美役)

▼『ときめき』ファンなら、お金を出してでも欲しいはず。この貴重なグッズを手にする幸せ者は、キミかも？



各1名

大プレゼント!

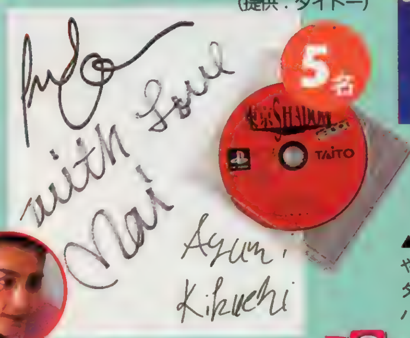


5名

7「新フォーチュン・クエスト」
〜食卓の騎士たち〜
限定版



8「東京SHADOW」
宝生舞さん(京子役)サイン
色紙&体験版ー工事中ー
(提供:タイトー)



5名





5名

▲▶ソフトはもはや説明不要。ポスターのキレイさもハンパじゃない!!

↗9「エンジェルグラフィティ」
ソフト&非売品ポスター
(提供:ココナッツジャパンエンターテイメント)

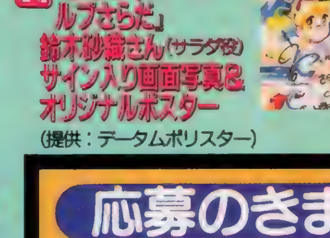
DPSだからここまでできる!!

次号より通常のプレゼントページに戻るけど、このクオリティは落ちません、落とさせません、絶対に! すべては読者である貴方、そう、貴方のために……。



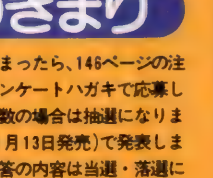
←10「魔法少女ファンシーCoCo」
声優寄せ書きサイン色紙(提供:POW)

3名

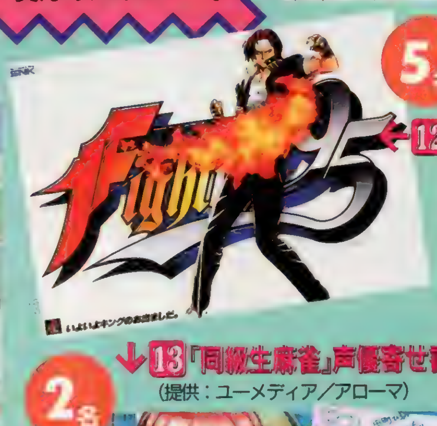


10名

◀▼竹本泉先生のイラストが超カワイイのだ。



14「るぷぷキューブ・ルプさらだ」
鈴木紗織さん(サラダ役)
サイン入り画面写真&
オリジナルポスター
(提供:データムポリスター)



5名

←12「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
オリジナルポスター
(提供:SNK)



5名

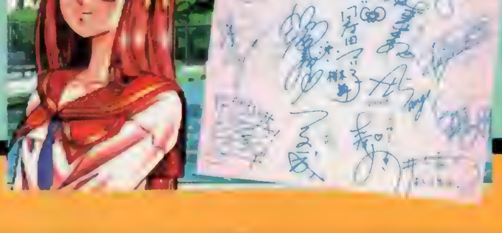
▶「V.G.」シリーズ初期の設定原画を全63点収録!!

11「アドヴァンストV.G.」
原画集&アイロンプリント
(提供:TGL)

↓13「同級生麻雀」声優寄せ書きサイン色紙
(提供:ユーメディア/アローマ)

2名

▶ゲームに出演する豪華声優陣のサインが、この一枚に!



応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.30(9月13日発売)で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承ください。

スクウェアスペシャル 1



ファイナルファンタジーVII

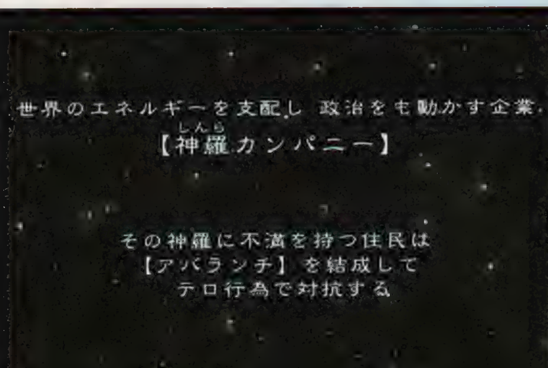
ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア
発売日	12月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

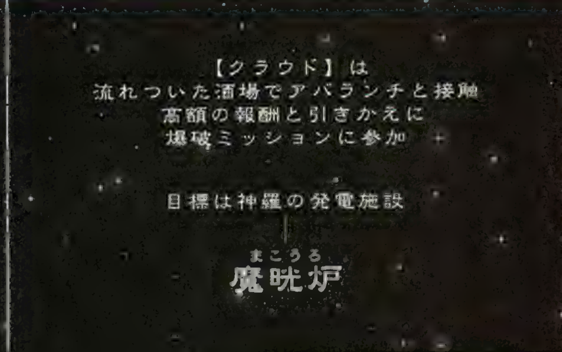
『TOBAL No.1』に同梱される『FFVII』の体験版をひと足お先に大紹介

全プレイステーションユーザーの期待を一身に受ける、今年最大の話題作をひと足お先に体験！ この夏発売の『TOBAL No.1』に同梱される『FFVII』体験版から、驚愕の映像の数々を紹介。想像を絶する驚異の完成度を、その目で確かめてほしい！

驚愕のハイクオリティで迫る

オープニングシーン



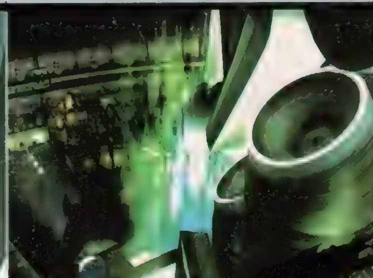






人混みの中をゆっくりと歩き始めるエアリス。カメラが徐々に引いていく。

騒然とした魔晄都市ミッドガルを歩く少女…彼女の目指すものは何か？


噴き上がる魔晄の炎をくぐり、カメラはミッドガルの上空へ。

急速にカメラは引いていき、ミッドガルの全景を映し出す。

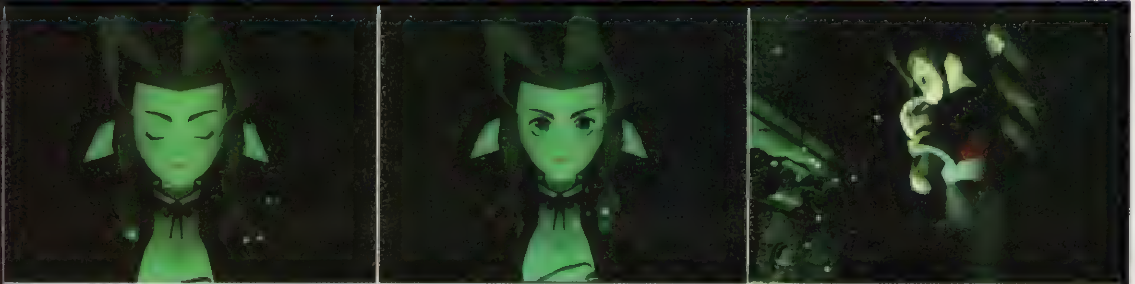
FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

ンを初公開!

最強のRPGが、今再び動き出す！ ついにその全貌を見せ始めた『FFⅦ』の最新情報を一挙公開！ 圧倒的な美しさで迫るデモシーンから、緊迫のオープニングイベントまでを先行公開!! より美しくなった戦闘シーンにも注目だ！

FINAL FANTASYⅦ



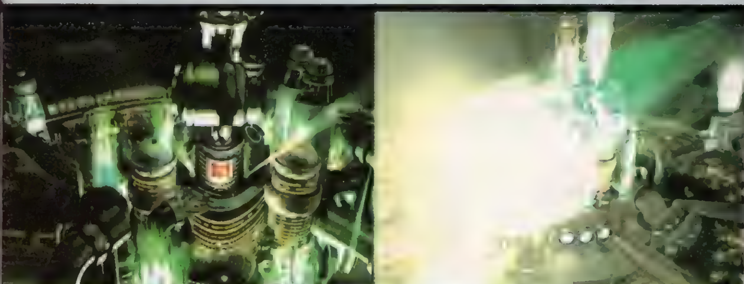
➡ 魔晄の輝きの中、ゆっくりと浮かび上がる少女の顔

こぼれる小さな光から、わずかな暖を取る少女、エアリス。



人や車が行き交うミッドガルの街並み。その世界観がわかる。

雑踏、騒音、ネオン…。巨大都市ミッドガルが、次第にその姿を現す……



街を照らすライトが画面に写り込み…

そしてタイトル画面に

エアリス

スラム育ちだが、どこか上品さを漂わせる22歳の女の子。育ての母との２人暮らしで、廃墟の教会でお祈りをするのが日課。芯はしっかりしているが、あまりそれを表に出すことはない。





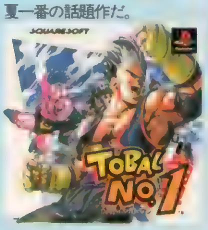
サーチライトの写り込みから、タイトル画面へと移り変わる。『FFⅦ』の世界観を象徴する、見事な演出だ。

ファイナルファンタジーⅦ

『FFⅦ』の体験版とは…？

8月2日発売の『TOBAL No. 1』を買うと、『FFⅦ』のプレイと『FFタクティクス』『ブシドーブレード』『サガ フロンティア』のムービーが見られる体験版が、もれなく付いてくるのだ。『FFⅦ』はオープニングから最初のイベントまで遊べちゃうぞ。

▼『TOBAL No. 1』のパッケージ。体験版が付いて、¥5,800とと っ てもお得。この夏一番の話題作だ。





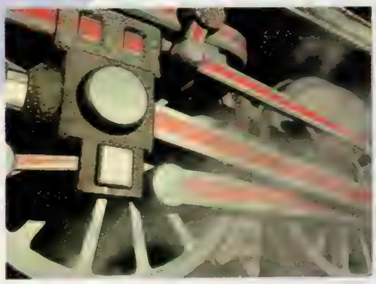
▲体験版の選択画面。４作品の中から、どれを体験するか選ぶのだ。「FFⅦ」の体験版で遊べるのは、最初のイベントをクリアするまで。時間にして約20分といったところ。

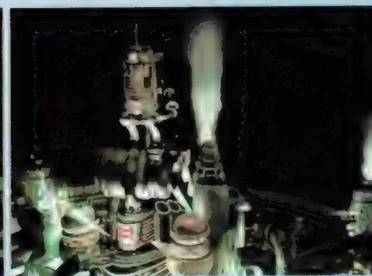
オープニングイベント体験

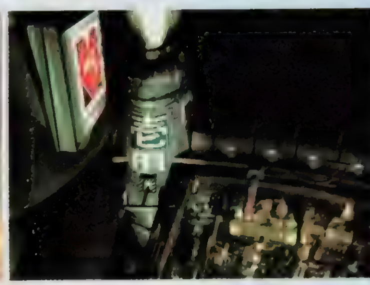
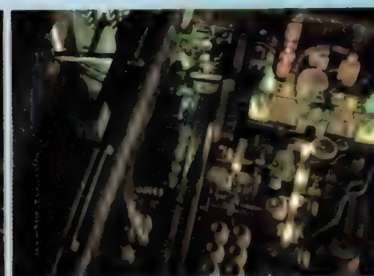
戦闘もイベントも、この夏本当に体験できる！『ＦＦⅦ』体験版に収められているオープニングイベントを、誌上で完全再現！

魔晄都市を疾走する列車に乗って……

世界のエネルギーを支配し、政治を動かす企業〝神羅カンパニー〟。その神羅に抵抗するテロ集団〝アバランチ〟に参加したクラウドは、任務遂行のため仲間とともに列車に乗ってミッドガルへ向かう。目的は、神羅の発電施設「魔晄炉」の破壊だ。

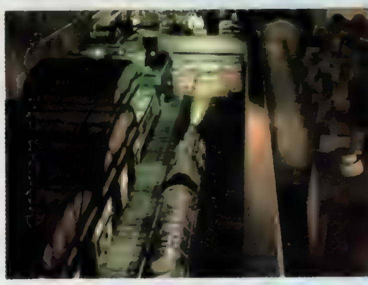
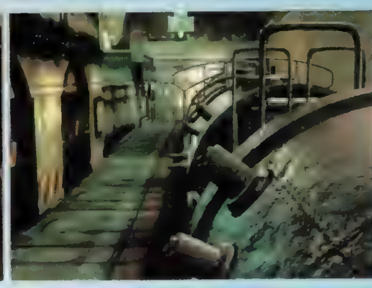


駅に到着

不気味な黒光りのする列車は、〝神羅〟の看板が見える建物をすり抜け、やがて駅に到着する。不気味に静まり返ったホームに滑り込み、ゆっくりと停車する列車。ここから、本格的なゲームが始まる……。



クラウド

ソルジャーになるため、故郷ニヴルヘイムを飛び出した21歳の青年。その後、訳あって傭兵に身を落とし、現在はアバランチというテロ組織に金で雇われている。シンボルである大剣は、磁石で背中にはりつけている。

ザコ敵との戦闘も体験！

クラウドが列車を飛び降りてからは、実際にキャラクターの操作が可能になる。ここから先は、ランダムエンカウントの戦闘が発生するのだ。アクセスはかなり速いので、読み込みのストレスもなし！



←戦闘に突入

敵と出会ったときの、戦闘シーンに切り替わる演出もスゴイ！ これは一見の価値ありだ。



←敵と対面

戦闘シーンに入ると、敵をなめるように視点が引いていく。ここで敵の種類や数がひと目で把握できる。

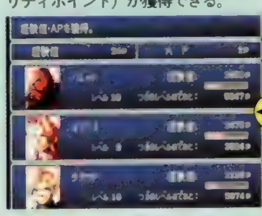


←最初のメンバーはやはりこの3人

ゲームの序盤、最初のイベントでパーティを組むのはこの3人だ。

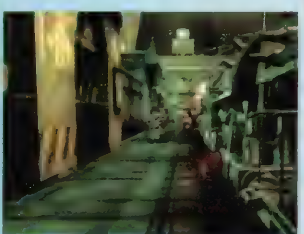
↓経験値、AP獲得

戦闘に勝てば、経験値とＡＰ（アビリティポイント）が獲得できる。



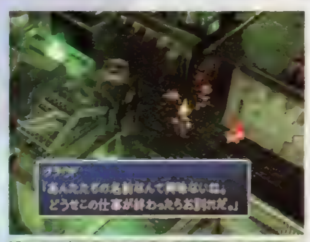
目的は魔晄炉の破壊!!

停車した列車から突然武装集団が飛び出し、駅を守っていた兵士をなぎ倒す。そしてバレットに続いてクラウドも列車から飛び降り、本格的な仕事が始まる。ここから先は実際にクラウドを操作して魔晄炉を目指すのだ。

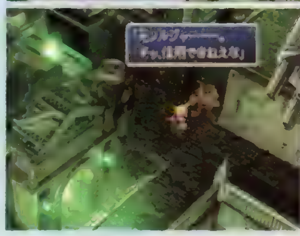




仲間とのトラブル発生!?







任務遂行中、傭兵のクラウドとアバランチのメンバーがイザコザを起こすイベントが発生。クラウドの性格が読み取れる。

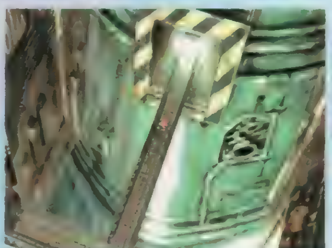
バレット

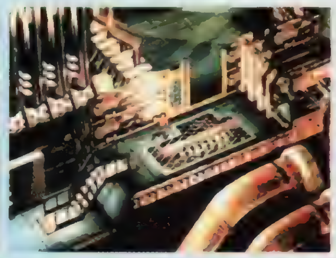
現在廃墟となっているコレル村出身の40歳の黒人。正義感の強い豪傑で、現在はアバランチのリーダー的存在。片腕にガンを仕込んだ、パワータイプのファイターだ。無骨なところもあるが、亡き妻との一人娘、マリンの前ではただの親バカに。



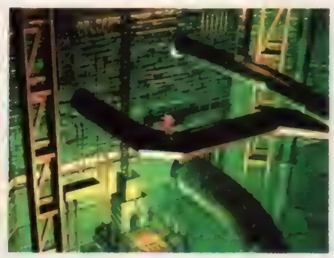
魔晄炉に侵入成功

巨大な魔晄炉の中に侵入したクラウドたちは、魔晄炉そのものを爆破するため、炉心部を目指して駆け上がっていく。緻密に描き込まれたグラフィックに注目だ。











そして初めてのボス戦!

魔晄炉の炉心近くでは、両腕にマシンガンを仕込んだ防御用メカらしき敵との戦いになる。これが、クラウドたちの初めてのボス戦だ。気を引きしめてかかろう。

その後の展開は?

ボスを打ち倒した後は、魔晄炉を破壊するために爆弾をセット。この後、『FF』シリーズではおなじみのカウントダウンイベントが始まるのだ。爆破までに残された時間以内に、魔晄炉から脱出! 途中では敵も出てくるので、最短ルートを通って外を目指そう。

見事、魔晄炉から脱出すると、この『FFVII』体験版は終了。後は12月の製品版を待とう。ちなみにここまでの所要時間は、早い人で20分くらいだ。

超美麗・大迫力の戦闘シーン

グラフィック、アニメーション、サウンド、システム……すべてが壮麗！
これまでのRPGの常識をくつがえす『FFⅦ』の戦闘シーンだ!!

さらにキレイになったグラフィック

戦闘シーンは、まさに新世代機の真価を発揮する超絶なハイクオリティグラフィックで展開！　緻密に描き込まれた背景、スリムにシェイプアップしたキャラやモンスターなど、迫力も臨場感も過去のシリーズとはケタ違いにパワーアップしているぞ。





▲キャラクターや敵の配置に合わせて、カメラのアングルが自動的に変更される。



▲敵の攻撃も多彩。攻撃を受けたときのリアクションもリアルで、見ているだけで痛そうだ。

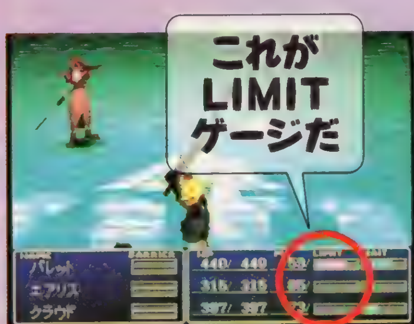
◀敵との間合いがよくわかるアングルだ。背景もすごく立体的でリアル。

迫真のバトル!

新事実発覚!

LIMITゲージを満タンにして必殺技を出せ!

これまでどのような目的で使うのか謎とされていた「ＬＩＭＩＴ」ゲージの意味が、ついに明らかになった。敵の攻撃を受けると、「ＬＩＭＩＴ」ゲージがたまっていき、最大になると、それぞれのキャラ特有の必殺技を使うことができるようになるのだ。必殺技を使うと、キャラの周りに光がわき上がるという演出も用意されている。ここでは、さっそく最初のメンバー３人の必殺技を紹介していこう。レベルアップすると、必殺技の数も増えていくようだ。



◀敵からダメージを受けると、このＬＩＭＩＴゲージがたまっていくのだ。

クラウド「凶斬り」

「凶」の文字を書くように斬りつける。浮かび上がる文字がかっこいい！



クラウド「ブレイバー」



クラウドが使えるもう１つの必殺技「ブレイバー」は、剣を振り回して敵を斬りつけ、マヒさせる技。ザコ戦などで、一気に決着をつけたいときに活躍しそうだ。

エアリス「癒しの風」



エアリスの使う必殺技は、パーティ全員のＨＰを回復することができる「癒しの風」。ボス戦などで、戦闘が長引いてパーティがピンチになったときに役に立ってくれそうだ。

バレット「ヘビーショット」



バレットの「ヘビーショット」は、片腕に仕込まれたマシンガンにエネルギーをためて、一気に発射する必殺技。生身のモンスターが相手なら、かなりのダメージを期待できそうだ。

ファイナルファンタジーVII

召喚魔法がスゴイ迫力!

「ＦＦ」シリーズにおける戦闘シーンの華といえばやっぱり召喚魔法。毎回ド派手な演出で驚かせてくれたけど、『VII』ではこれまでとは比べ物にならないほどの大迫力となって登場。ここでは、シリーズではおなじみとなった召喚獣リヴァイアサンを例に取って、驚愕の召喚シーンを大公開するぞ！　このリヴァイアサンの召喚は『ＦＦVII』体験版でも可能になっているので、ぜひこの衝撃を体験してほしい！



召喚！リヴァイアサン



［大海衝］

巨大な津波がすべてを飲み込む!

巨大な津波を巻き起こし、すべてのモンスターたちを飲み込んでしまう、おなじみの「大海衝」。『VII』での迫力はハンパじゃない！

［ファイラ］

灼熱の炎が敵を包む！



▲魔法を使ったキャラの周りを、小さな光が取り囲む。踊るようなポーズがイカス！



▲ファイラが決まった瞬間。敵を炎で包み込んでダメージを与えるのだ。

［サンダー］

100万ボルトの電撃招来！



▲クラウドのサンダー。魔法を使うときのカメラアングルは自動的に決定される。



▲電撃がモンスターを直撃！　これまで同様、敵全体にかけることもできるのだ。

魔法のエフェクトもド迫力!

召喚魔法だけでなく、通常の魔法を使ったときの迫力もただ事ではない！　ファイラ、サンダー、ブリザラなどといった「ＦＦ」ではなじみ深い魔法も、３Ｄならではの演出が施され、今までにない迫力を持って迫る。当然、威力によって演出もハデになっていくぞ！

●スクウェア広報が語る『ファイナルファンタジーVII』の魅力



スクウェアスペシャル



2

サガ フロンティア

ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア
発売日	来春予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

GB、SFCを経てRPGファンに絶大な支持を受けてきた『サガ』シリーズ最新作が、PSで衝撃的なデビューを飾る！ 新たなタイトルは、『サガ フロンティア』。地図に記された場所や構築物だけでなく、"未知なる領域"(フロンティア)にまで広がるという無限大の冒険とは

『サガ』シリーズ最新作がPSに登場！



SaGa Frontier™
サガ フロンティア

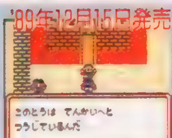
SaGa シリーズ 進化の軌跡

『サガ』シリーズの歴史はGBから始まる。主人公の種族を自由に選べるシステムなど、自由度の高さが特徴といえる。

魔界塔士 Sa·Ga

'89年12月15日発売

主人公の種族を選べるシステム登場



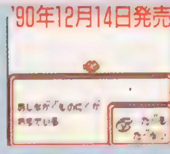
▲塔を上っていくという設定が斬新だった

GB第1弾は、天高くそびえる塔に主人公が挑み、1つ1つの世界(階)を冒険するというストーリー。主人公は人間、エスパー、モンスターなどの中から自由に選べる。

Sa·Ga2 秘宝伝説

'90年12月14日発売

敵の肉を食べる変身システムが定着



▲肉を食べるといろいろなモンスターに変身する。

99個の秘宝を探して旅立った父の意志を継ぎ、冒険に出かける主人公の生きざまを描く。倒した敵の肉を食べ、さまざまなモンスターに変わる変身システムが初登場。

Sa·Ga3 時空の覇者

'91年12月13日発売

GBシリーズ完結編



▲わりとSFチックな展開がGB版には多い。

未来から来た主人公たちが、崩壊寸前の現代を救うため、時空を超えた冒険に出発。変身システムがさらにパワーアップした。また、戦闘中パーティの後姿が見えるようになった。

最終目的は主人公ごとに違う

『サガ』シリーズの最大の魅力は、プレイヤーが自由に物語を進めることができるフリーシナリオにある。『サガ フロンティア』でも、伝統のフリーシナリオは健在！　どこへ行くのも、どのイベントから楽しむのもプレイヤーの自由。そしてその選択により、物語はさまざまに変化していく。もちろん、主人公は複数の中から選ぶことができるが、主人公の冒険の目的は1人1人違って、復讐を目的にする者や、故郷を救うために旅する者などいろいろで、独立したストーリーが用意されている。さらに今回は倒すべき最後の敵さえ1人1人異なるというから驚きだ。

▼キャラクターがポリゴンで描かれ、立体的なタッチになっている。これは主人公の1人・ブルー



▶戦闘シーンはサイドビューから3D視点に。主人公と敵の配置も立体的に表現されているのだ。もちろん、陣形も3D視点でわかりやすいものに変わるだろう

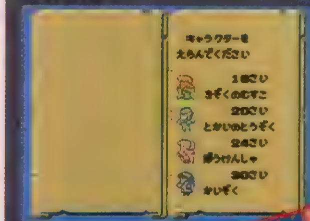


1つのゲームに無数のドラマ
フリーシナリオの実体とは？

主人公によって物語が変化

『ロマサガ1』では、貴族の息子や海賊などの8人のキャラクターから主人公を選択した。彼らは住んでいる場所なとも違うため、スタート地点も世界のあちこちに散らばっていた。同じ場所を訪れても、主人公が違えばまるで違うイベントが発生したり、全然違う情報が聞けたりするなどの変化が楽しい。

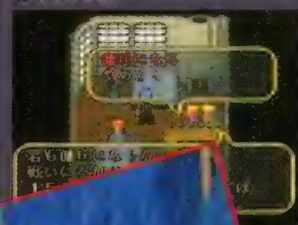
▼『1』の場合、主人公の目的などは違うが最終的なボスは全員共通だった（写真は『ロマサガ1』）



選択肢によって展開が変化

会話中に現れる選択肢を選ぶことによって、その後の展開などが変化する。『1』から受け継がれている基本的なシステムだ。会話のたびに選び直せるものもあるが、一度選んだらそれきりのシビアなものもアリ。『3』ではもらえるアイテムが変化したり、仲間が増えるなどの違いがあった。

▼戦争中の2つの国のどちらにつくか？こんな選択があちこちで出てくる（写真は『ロマサガ3』）





▲グラフィックが緻密に、そして繊細になった点にも注目しよう。



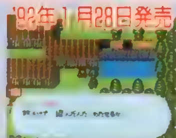
『サガ』ならでは! 主人公の数だけストーリーがある

GBからSFCへ

GBの『サガ』シリーズは3作で完結、以降は『ロマンシング サ・ガ』と名前を変え、SFCでシリーズ化される。この『ロマサガ』時代にフリーシナリオという『サガ』シリーズ最大の特徴といえるシステムが定着した。

ロマンシング サ・ガ
'92年1月28日発売

フリーシナリオシステム確立

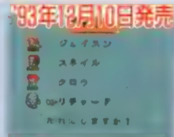


▲会話の中に選択肢が出てくる。どっちを選ぶ？

貴族の息子や海賊など、8人の主人公がさまざまな目的で旅に出る。選択肢によって展開が変化するフリーシナリオ初登場。武器ごとに必殺技を覚える、ひらめきシステムも斬新。

ロマンシング サ・ガ2
'93年12月10日発売

主人公が世代交代——皇帝継承

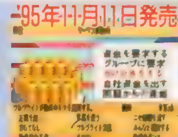


▲皇帝の命がつきると、次の者が皇帝に。

バレンヌ帝国という1つの国の皇帝の座をさまざまなキャラクターが代々継承し、歴史を作りあげる物語。ステータスアップなどの効果で戦闘に影響を与える、いろいろな陣形が登場。

ロマンシング サ・ガ3
'95年11月11日発売

陣形技&合成術で戦略アップ



▲商会経営やマスコンなど、ミニゲームも充実

流れ者の剣士やプリンセスなど、密接な関係にある8人から主人公を選択。300年に一度生まれる運命の子を巡る、壮大な物語が展開する。陣形ごとに必殺技（陣形技）が使えるように。

種族(サガ)という運命を持つ者たち

性別、出身、種族――さまざまに異なる主人公たち
彼らは世界を救うために旅立つ英雄ではない
自己の運命に従いながら、何かを追い求める冒険者なのだ

CHARACTER



さまざまな目的を



Blue ●ブルー

双子の兄弟を殺さなければならない運命の男!

〝マジックキングダム〟という魔術が支配するリージョン(領域)に住む若者。彼は強力な魔術の素質を身につけてこの世に生を受けたが、それは逆に彼をあまりに残酷で、悲痛な運命へと導くことになる。彼は双子であった。〝マジックキングダム〟では双子で誕生した場合、自分の双子の兄弟を自ら倒さない限り、本当の魔術の力を得ることができないという言い伝えがあるのだ……。幼い頃からずっとそう聞かされ、育てられた彼は、ある日強い決意を胸に故郷の地を旅立っていく。どこかで今も生きているはずの、自分と同じ顔をした兄弟を探し出すために。彼をこの手で倒し、本当の魔力を得るために……!
(ちなみにP 20のイラストはブルーと双子の兄弟を描いたもの)。



種族① Human 人間

武器	技	術
●剣、オノ、ヤリなどのあらゆる武器、道具、防具を装備することができ、使いこなすことができる。	●持っている武器や、戦闘中のさまざまな行動に応じて技をひらめき、持っている能力を成長させていく。	●今回は「術屋」でお金を払って買うこともできる。 ●ある術を覚えると、それと同系統の新しい術を取得できるようになる。

種族② Bogy 妖魔

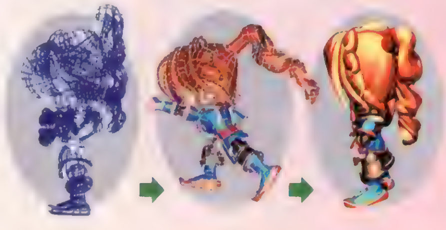
武器	術	特殊能力
●剣、オノ、ヤリなどのあらゆる武器、道具、防具を装備することができ、使いこなすことができる。	●生まれつき〝妖術〟の素質があるため、戦闘を繰り返すことで術を会得する。 ●プライドが高いので、術屋で術を購入することはできないという。	●敵の能力を自分の武器や防具に吸収し、それを身につけることにより自分を強化することができる。 ●吸収した敵の能力や特性が自分のものになる。

種族によってキャラクターは異なる能力を持つ

『サガ フロンティア』では、幾人の主人公が登場するのだろうか? それはまだ謎に包まれている。ただし、どうやら彼らは4つの種族(人間・妖魔・モンスター・メカ)に分類されるようだ。種族によって、それぞれ使える武器や会得する術、潜在的な特殊能力などが異なるという特徴を持っている。ここでは、今回明らかになった4人の主人公キャラクターのプロフィールと、それぞれの種族を紹介していこう。

グラフィックはこのように作られた

キャラクターたちのリアルなグラフィックはどのようにして作られたのか? まず、ワイヤーフレームという針金のような枠組みでモデリングをする。フレームにそって肉付けをし、最後に陰影をつければ出来上がりだ。これで、今までにない立体感を持った、存在感あふれるキャラクターが表現できるのだ。



持つ主人公たち

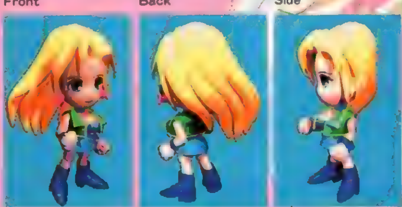
●エミリア
Emilia



殺された婚約者の仇を探して……!

すらりとしたボディ、やわらかな髪、魅惑的な瞳を持つ彼女は、絶大な人気を誇るトップモデル。彼女は婚約者のレンとの結婚を間近にして、惜しまれながらモデルの仕事を引退する。目の前の幸せをかみしめようとするエミリアだったが、その夢は、彼女の手の中でもろくもくずれ去ってしまう。レンが、結婚式を目前にして何者かの手によって殺されてしまったのだ。しかも、エミリア自身がレンを殺した犯人として、監獄送りになってしまう……。自らの潔白を証明し、愛するレンを殺した憎き犯人に復讐しなければ——。ついに脱獄を計った彼女がたどる、苛酷な運命とは!?

Front Back Side



種族③ Monster モンスター

武器	特殊能力
●装備できるのはアクセサリーのみ。基本的に武器は持たない。	●敵の持っている能力を体に取り込むことができる。 ●取り込んだ能力と自分の持っている能力との組み合わせによって、新たなモンスターへと生まれ変わり、成長していく。このとき、ライフがMAXまで回復する。 ●敵しか持っていない能力を使いこなすことも可能。

Back Side



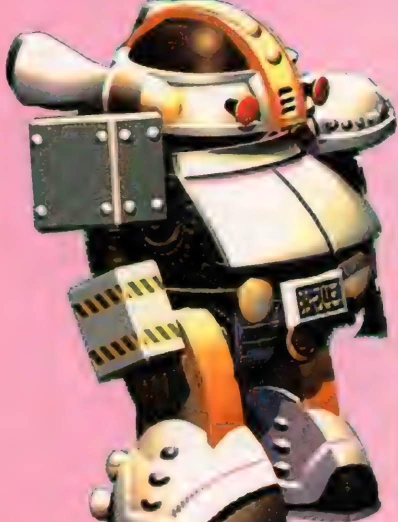


●クーン
Coon

崩壊寸前の故郷を救えるか?

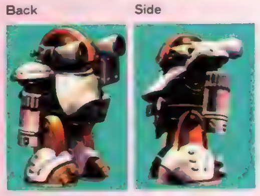
まるでキツネみたいな、かわいい耳とシッポを持つクーンは、モンスター。彼と彼の仲間たちが住んでいるリージョン〝マーグメル〟は、リージョンとしての寿命がつきようとしている滅びの地であった。完全な崩壊も間近だろう。そして、これを食い止めることができるのは、不思議なパワーを秘めたある指輪の力だけ。自分の故郷がこのままなくなってしまうなんて、耐えられない!! クーンは、その指輪の兄弟を集める旅へと出かける。彼は、故郷を救うことができるのか?

●ティー・ニイロクゼロジー
T-260G



過去の記憶をなくしたロボット

Back Side



かつて起こった戦争の名残である、数々のアイテムが今も発掘されるリージョン〝ボロ〟。T−260Gはここで掘り出されたポンコツロボットだ。彼にはとても大事な任務があったのだが、故障したために、どうもそれを忘れてしまったらしい。それでも彼は旅に出る。忘れた任務を思い出すのを目的として。

種族④ Machine メカ

武器	特殊能力
●剣、オノ、ヤリなどのあらゆる武器、道具、防具を装備することができ、使える。メカ本体の成長はなく、装備の強化で攻撃力などを上げる。	●基本的なボディを改造、取り替えてしまうことも可能。ボディごとに固有の専用武器があり、それを強化したり改造したり、あるいはもっと強いタイプのものに変更すれば、さらに強くなる。ソフトウエア搭載による能力拡大や、学習機能などもあるらしい。

?このキャラクターは!?



このイラストの男も主人公の1人らしいが、名前や種族、旅の目的などのプロフィールはいっさい不明。種族は人間のようで、剣を持っているところから戦士系のキャラクターではないかと推察されるが……。

独立した個性的な領域が点在する！

世界は幾つもの領域によって構成され、それらはリージョンと呼ばれている未知なる領域を舞台に、冒険が始まる！

REGION ❶ クーロン

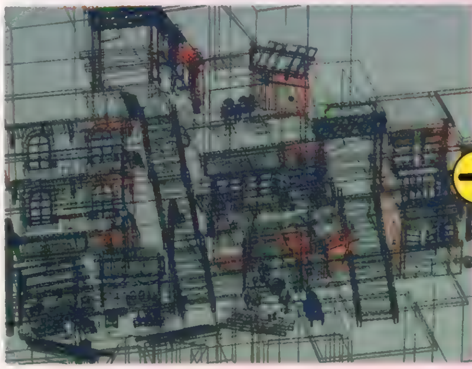
怪しげな漢字らしき文字の書かれた看板が、幾つも輝いている繁華街。この領域はクーロンと呼ばれているようだ。今までのシリーズでは西洋風の町が多かったが（『ロマサガ２』では江戸時代の日本を模したと思われる国が登場しているが）、今回はこのようなアジア風のリージョンも多く見られるのかもしれない。

ワイヤーフレームから完成形へ

基本はキャラクターの場合と同じ。ワイヤーフレームで土台を作り、そこに肉付けをしていく。ただし建物の場合は、遠近感を意識した、よりリアルな作りになっているのが特徴だ。実際の建物などを参考にパースを計算して作られているようだ。

ネオン輝くサイバーな街

▼香港の九龍をモデルにしているのだろうか？







まるで
おとぎ話の世界のよう

大きな木をそのまま家にしたような、自然そのものといったリージョン。この空間でどんな種族が暮らしているのかは不明だが、クーンのようなモンスターたちが住むにはピッタリのようだ。



自然のままに暮らす空間

▲大木がそのまま家になるなんて、なんともオシャレ。他にもこういった家があるのかも。

REGION ❷ リュートの家

ダンジョン

どこかのリージョンの中に存在するダンジョンの１つのようだ。『ロマサガ』シリーズでは敵のシンボルがフィールド上に常に見えていて、キャラクターがぶつかると戦闘に突入したが、ここにはそのようなものは見られない。奥深くに潜んでいるのだろうか？



怪しく光る洞窟内部

▼つり橋があることから、自然にできた洞窟というワケではないらしい。

リージョンとは何か？

主人公たちは、たくさんのリージョンを行き来して冒険を繰り広げる。リージョンを簡単に理解するなら、主人公たちが冒険をするための活躍の場所（領域）の区分と考えればいいだろう。リージョンは近代的な大都会や非現実的な魔法王国、ジャングル、海底、あるいは人の夢の中や、電子回路のリージョンまで、驚くほど豊富な種類があるようだ。固定された世界観にはとらわれず、今までのシリーズでは見たこともないような、意外な場所で未知なる冒険が待っているのだ。

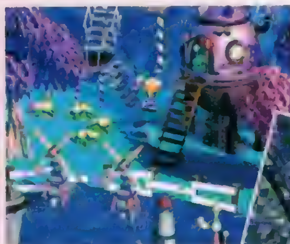


過去の遺物 スクラップたちの楽園

REGION ③

ボロ

このリージョンでは、過去にあった大戦の遺物がたくさん掘り出され、再利用されているようだ。建物などはよく見ればスクラップをつなぎ合わせて作られている。自然と機械文明が混在した、不思議な雰囲気の空間だ。



▲ホンコツを生かした家づくり 煙突もスクラップっぽいけど…

このリージョンに住んでいるのは?

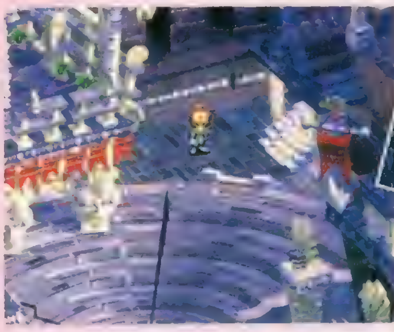


ボロは、故障中のロボット、T－260Gが誰かの手によって、掘り出されたのちにスタートするリージョンだ。彼自身もまた、ここで使えそうな物を掘り起こして、自分の性能をアップさせる部品を作るのだろうか。

REGION ④

闘技場

ローマのコロシアムを思わせるこの施設は、あるリージョンに存在する闘技場だ。荒れ果てたようすなので、現在では試合は行われていないのかもしれない。かつてはこの観客席を埋めつくすほどの人が集まり、生と死をかけた戦いに歓声を送ったりしていたのだろうか。一体どれだけの無益な血が、ここで流されたのか。遺物と化した静かな建築物は、何も語ってはくれない。



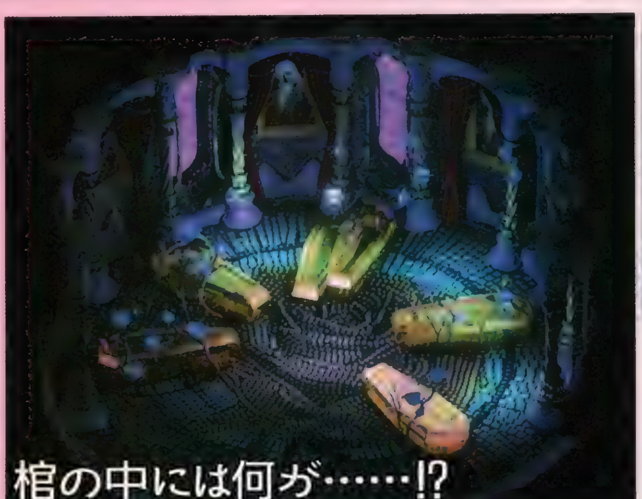


◀▲もう何年も誰も足を踏み入れていないのか、荒れ放題

戦いの歴史が眠る場所

REGION ⑤

針の城



棺の中には何が……!?

▲まるでドラキュラ伯爵の城のよう。肖像画の人物は誰なのだろうか。



不気味な雰囲気の漂うこの建物は、針の城という名前を持っている。中のようすも薄気味悪く、棺がたくさん並べられた部屋などがあるようだ。中には朽ち果てた死体が眠っているのかもしれない。この城の主はいるのだろうか?

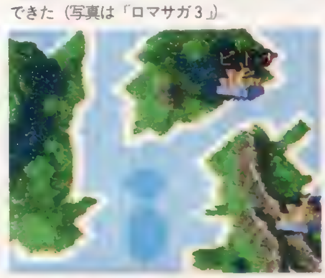
リージョン同士では交流が盛んに行なわれている

リージョンはそれぞれ独自の設定を持ち、完全に独立した存在である。ただし、国と国とがまったく違っても交流があるように、リージョン同士でも盛んに交流が行なわれているようだ。たとえば自然の豊富なリージョンは木材などを提供し、代わりに別のリージョンから燃料をもらう、などの交流があるのかもしれない。主人公たちも、違うリージョンにいても会う機会があるのだろう。

リージョンとリージョンの行き来はどうする?

リージョン間を移動する場合、リージョンシップという乗物を利用して、行き来しているという。主人公たちも、このリージョンシップで冒険の幅を広げるのだろう。

▼前作まではカーソルを合わせるだけで移動できた(写真は「ロマサガ3」)



3D視点で展開する新バトル!

サイドビューから3Dへ！
敵味方入り乱れて戦う
臨場感満点のニューバトルシステム登場!!

術法のエフェクトも鮮麗!

それでは、まず今回入手した写真から実際の敵味方の位置関係や、グラフィックの素晴らしさをじっくり観察してほしい。まず位置関係は、敵が奥、味方がそれを半円で囲むようにいるようだ。しかしこれは、敵の数やその場の状況などによって、全然違う配置になったり、アングルが変わったりするらしい。キャラクターを正面から↘







▼クリムゾンフレアが発生し、敵にヒットする過程を連続写真で見てみよう。1つの術法でも発生したときとダメージを与える瞬間では、かなりようすが変わる。



▼キラキラ光る効果や、透明感が美しい。

↘見るアングルがあれば、攻撃中のアクションを見るのがより楽しくなるだろう。また、術法や攻撃のエフェクトのハデさにも注目！　この連続写真はクリムゾンフレアを使ったときの画面写真だが、サイドビューでは表現しきれなかった点を見事にクリアしている。術がどれだけ空間に広がったかを奥行きを持って見せているため、まるで目の前で本当に起こっているかのよう。色も多彩なので、それぞれの属性の術法を対照的に描くことができるだろう。今回は武器の特殊攻撃や道具を使った場合の写真は入手できなかったが、シリーズでおなじみの技などがどう表現されるか、期待されるところ。

5人バトルで戦う新バトルとは

『ロマサガ』シリーズの戦闘は、自分たちが右側、敵が左側に位置して戦う、サイドビューで展開されていた。今回『サガ フロンティア』として生まれ変わったのと同時に、バトルもまったく新しい形に変化！　視点は写真でわかるように3Dになり、敵味方の位置なども戦闘ごとに変わるようだ。

また、パーティは5人で、さらにメンバーを戦闘ごとにその場で選べるシステムや、術法を連続で唱えるシステムがあるらしい。戦略性が高くなった新バトルに期待しよう！

▼戦闘に参加するパーティは5人。入れ替えもできるのかな？





クリムゾンフレアが炸裂！

▼1人のキャラクターが術法を唱えている間、他のメンバーたちの行動はどうなるのだろうか？　写真からでは推測できないシステム面の変更が気になる。





爆熱！

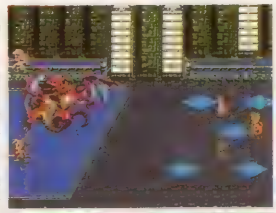
業火の苦しみを味わえ!!

▲敵が、幾重にも集中する激しい爆風に飲み込まれていく！　今までの『ロマサガ』シリーズも画面全体に広がる術法効果が迫力満点だったが、さすがにこれとは比べ物にならない。ＣＤ－ＲＯＭという大容量があってこそだろう。

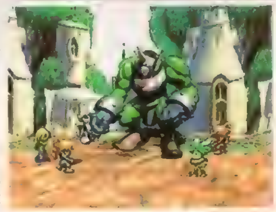
戦闘システムはどうなる？

①陣形＆陣形技

『ロマサガ2』から登場した陣形システムは、パーティの並び方によって、さまざまな効果が戦闘中に得られるというもの。たとえば、ラピッドストリームという陣形をしけば素早さが上がり、必ず先制攻撃することができた。今回も、この陣形システムは引き継がれるらしい。ただし、『ロマサガ3』で登場した陣形技は組み込まれるかどうかわからない。なくなるのも寂しいけれど？



▶「3」の陣形技は、ある陣形で特定の武器を持った者が特定の位置にいるとひらめいた。

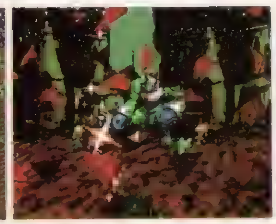


▶これはフリーファイトの状態だろうか？　どんな陣形があるか楽しみ。

②術法＆合成術

術法の種類が豊富なのも『サガ』シリーズの特徴。属性などがどうなるかはまだ未定だが、地・風・水・火・光・冥の基本属性6種類は登場するのだろうか。また、『ロマサガ2』から好評の合成術も登場する予定。これは2つ以上の属性をかけ合わせ、さらに強力な術法を生むもの。やはりこの最強の術法は戦闘には欠かせない！





▼今までのシリーズにはない、新しい術法も登場するようだ。(左の写真は『ロマサガ2』)

③ひらめきシステム

武器ごとにさまざまな技をひらめき、会得していく〝ひらめきシステム〟は『サガ フロンティア』にも継承される。ひらめいたとき頭の上に現れる豆電球マークも健在だ。敵の攻撃のかわし方を覚える見切りや、覚えた技を仲間に伝える極意がどうなるかはまだ不明だが……。



▲左下のブルーの頭に注目、技をひらめいた瞬間だ！　どんな技をひらめくかはランダムなので、弱い技かも……。



兄弟を捜すブルー

●スクウェア広報が語る『サガ フロンティア』の魅力

プレイヤーが自由に道を切り開いていけること。主人公と仲間の成長が感動的であること。これがスクウェアの純粋で硬派なＲＰＧ『サガ』シリーズの身上、作品作りの姿勢です。「サガＦ」の特徴は、主人公各々が、とても個人的な大問題を抱えていて、展開も結末もまったく違うということです。プレイヤーの目的もハッキリして、仲間の育て方も味付けも楽しくやってもらえるでしょう。本当のおもしろさは、主人公同士の間にある真の関係だったりしますけど…。

スクウェア
スペシャル

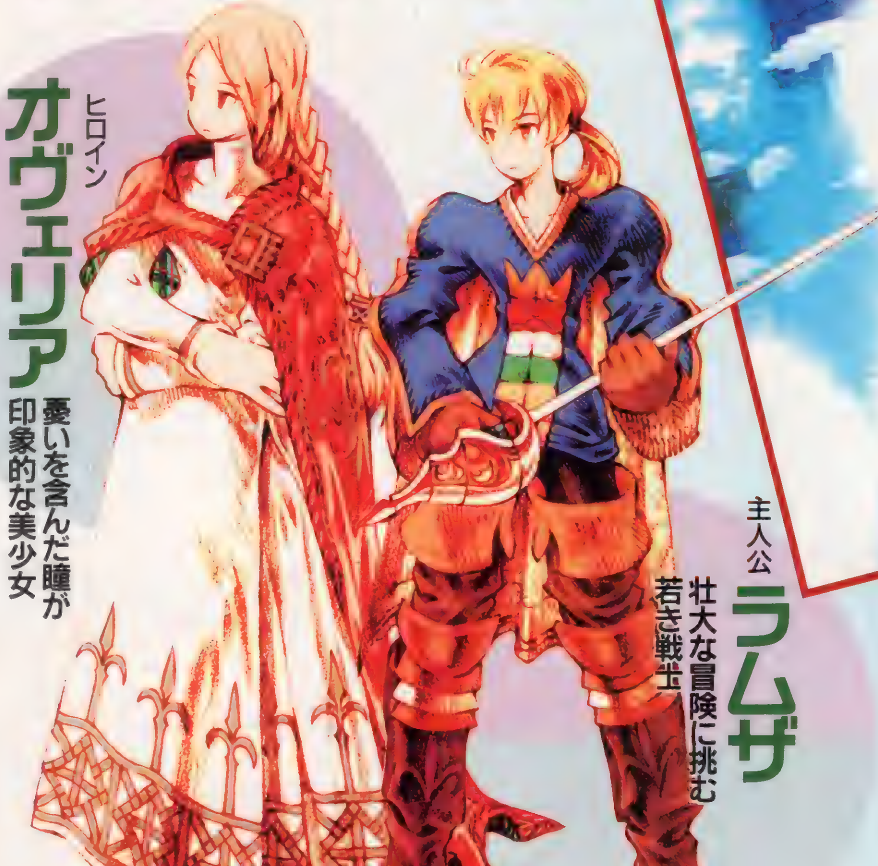




ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	S·RPG
メーカー	スクウェア
発売日	来春予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

始動
もう1つのファイナルファンタジー



ヒロイン
オヴェリア
憂いを含んだ瞳が印象的な美少女

主人公
ラムザ
壮大な冒険に挑む若き戦士

FINAL





ボム

『FF』のジョブとアビリティを用いたシミュレーション!? スクウェアの新たな挑戦ともいえるビッグタイトルの存在が明らかに!!



チョコボ&見習い戦士

あのジョブ、あのキャラが織りなす
シミュレーションストーリー

FANTASY TACTICS™

ファイナル ファンタジー タクティクス

ファイナルファンタジータクティクス

EVENT & BATTLE

イベント&バトル

3Dフィールドを生かした要素満載!

『ファイナルファンタジータクティクス』は、フィールドをフルポリゴンの3Dグラフィックで表現。この3Dフィールドを生かした、さまざまな演出&エフェクトが見どころの1つだ。視点を移動させながら魅せるイベントシーンや、躍動感あふれるバトルシーンは、ゲームのおもしろさを倍増してくれること間違いなし!! その中でも特筆すべきは、攻撃魔法のエフェクト。今回掲載したメテオの連続写真を見てもわかるように、従来のSLGとは一線を画する迫力を生み出しているのだ。

イベント

『FFT』は、単純な戦闘がメインのSLGではなく、ストーリー性を重視したゲームになる模様。そのため、イベントシーンも豊富に用意されている。ここでも3Dポリゴンならではの演出が随所に見られる。例えば写真の会話シーン。街中を歩いていると主人公を呼ぶ声が。声の出どころを探して建物の裏側に回り込むと老人が現われ、情報を教えてくれる。こんな3Dポリゴンの特徴の視点移動機能を効果的に用いた演出が満載だ!!







あの最強の黒魔法が

3Dになりここに登場!

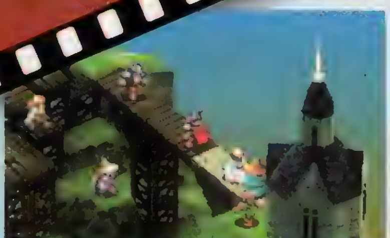
FINAL FANTASY TACTICS

メテオさく裂!!

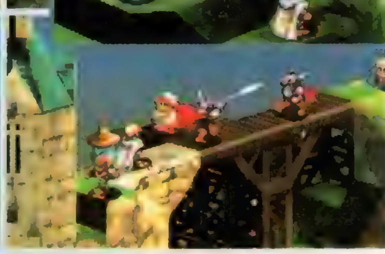












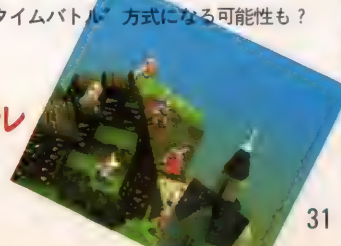
バトル

ファイナルファンタジータクティクス

バトルは最大でも16キャラ×16キャラ分のコンパクトなフィールドで行なわれる。参加するキャラクター数も、パーティの中から最大5、6人程度を選択する少人数制になる予定。従来のＳＬＧのユニットを配置するというよりは、ＲＰＧでのパーティを組んで戦う感覚に近いものに。これならＳＬＧが苦手な人でも、違和感なくプレイできそうだよね。

もちろん、ここでも３Ｄの要素を存分に活用。例えば、竜騎士が戦列の後方からジャンプ攻撃を仕掛けたり、建物の裏に回り込んでホーミングする魔法があったりと、見どころは豊富。ちなみにシステムは、例の〝アクティブタイムバトル〟方式になる可能性も？

コンパクトで奥の深いバトル



JOB&ABILITY

ジョブ&アビリティ

育てる楽しみが満喫できる!!

『ＦＦＴ』のキーワードとなるのは〝ジョブメイキング〟。ナイト、侍、白魔道士といったジョブと、ジャンプ、二刀流、白魔法などのアビリティは、ファンにはすっかりお馴染みだよね。
『ＦＦＴ』では、これらのジョブとアビリティを、自由に組み合わせることができるのだ。しかもジョブはシナリオの途中での変更も可能。そのため、回復魔法を使えるナイトや、ジャンプ攻撃可能な侍など、自分好みのオリジナルキャラを育てることができるってわけ。ちなみにジョブは20種以上、アビリティはなんと400以上もある！　育てる楽しみはまさに無限大!?

ナイト

剣術に長け、騎士道を重んじる戦闘の花形ジョブ。充実した装備が可能にする高い防御力で、常に〝パーティの盾〟として活躍してきた。「ＦＦ」シリーズでは、〝身代わり〟のアビリティを持っていたが、果たして今回はどんなアビリティを修得するのか？　なお、イラストでは男女のキャラが描かれているが、今回はすべてのジョブに男女ごとのビジュアルがある。能力に差があるかどうかはまだ不明。



◀ナイト・男



▶ナイト・女



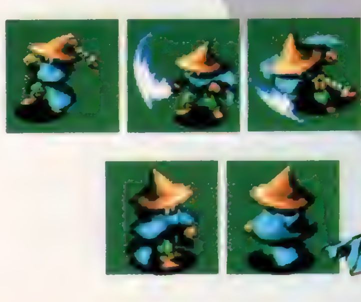
黒魔道士

攻撃系魔法〝黒魔法〟を得意とするジョブ。肉体的には貧弱で、基本的に軽い防具と、杖などの武器しか装備できないため、防御力及び肉弾攻撃力は低いが、〝メテオ〟を筆頭とする高レベル攻撃魔法の破壊力は、戦士系キャラをも凌駕する。すべての魔法を修得してから戦士系キャラへ転職すれば、魔法も肉弾戦もＯＫの万能キャラを作れる可能性も!?　今回は新魔法の登場なども期待したいジョブである。

▼黒魔道士・男

▼黒魔道士・女





白魔道士

お馴染み、〝ケアル〟、〝ケアルラ〟などを始めとする回復系魔法〝白魔法〟を得意とするジョブ。黒魔道士と同じく肉弾戦は不得手だが、その働きがパーティの命運を左右するといっても過言ではない重要なジョブである。基本的には回復がメインではあるが、アンデッド系のモンスターに対しては、その聖なる力で戦士や黒魔道士以上の攻撃力を発揮してくれる。



竜騎士

離れた間合いから天高く舞い上がり、敵に急降下攻撃を加えるアビリティ〝ジャンプ〟を持つ「FF」シリーズではお馴染みのジョブ。高低差や、建物などの障害物があるフィールドで戦う「FFT」では、これまで以上の活躍が期待されるジョブである。ところで竜騎士は、主武器が槍である。ひょっとして、ナイトや侍よりも直接攻撃できる範囲が広いということもあるのだろうか？



侍

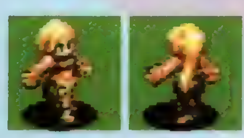
刀を魂と呼び、武士道に生きる異国の剣士。肉体的にはナイトよりも若干劣るが、その素早い身のこなしと多彩な剣術は、欠点を補って余りある。特に防御を犠牲にして、両手に武器を装備する〝二刀流〟のアビリティを駆使したときの攻撃力は、数ある戦士系ジョブの中でもトップクラス。侍しか装備できない、専用の武器が豊富に存在するのも魅力の1つである。



踊り子

特殊なアビリティ〝踊り〟を駆使して、さまざまな効果をもたらす不思議なジョブ。戦闘で役に立つことはもちろんだが、その動きはプレイヤーの目をも楽しませてくれる。また、ストーリー性の高いシナリオが採用されるという「FFT」だけに、バトルフィールド以外のイベントシーンでの活躍なども期待できるかも!? ところで、この踊り子のジョブにも男がいるのだろうか？





そしてあのジョブは

本文でも触れたように、「FFT」にはジョブは20種以上が用意されている。今回紹介したのはその一部。この他にも「FFV」の〝すっぴん〟に当たる〝見習い戦士〟、初登場の〝数〟を操る〝算術士〟など、個性豊かなジョブが多数登場する。召喚獣バハムートのグラフィックが存在したことから考えて、当然あのジョブも!?



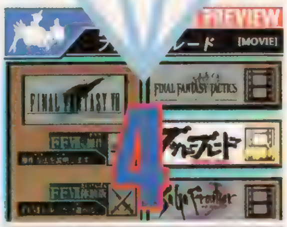
ファイナルファンタジータクティクス



●スクウェア広報が語る『ファイナルファンタジータクティクス』の魅力

[illegible]

スクウェアスペシャル



ブシドーブレード

ジャンル	対戦ACT
メーカー	スクウェア
発売日	96年冬予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

●『BB』は、こんな背景ストーリーを持つ剣劇アクションだ

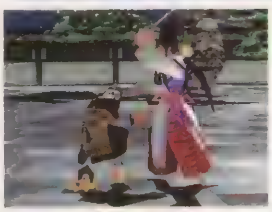
中国地方の山中に、一軒の道場がひっそりとたたずんでいた。看板に鳴鏡館と書かれているこの道場、正式名称を鳴鏡心当流宗家道場という。鳴鏡心当流とは室町時代より500年以上の伝統を持つ総合剣術の流派で、日本刀をはじめ様々な武器を駆使して戦うのが特徴である。……しかし、鳴鏡館にはもう1つ別の顔があった。「陰」と呼ばれる暗殺集団としての顔である。現在でも修行者のうちの何人かは「陰」のメンバーであり、それは他の修行者にも知らされていない。ある日、1人の「陰」が道場を脱出した（これがプレイヤーだ）。秘密が外に漏れることを恐れた鳴鏡館は、すぐに「陰」の他のメンバーを刺客として放ったのだった。

スクウェアの3D格闘第2弾は、今までにない、まったく新しいコンセプトを持つ、本格派の武器モノ格闘ゲームなのだ!!

ブシドーブレード™
BUSHIDO BLADE


▲「BB」こと『ブシドーブレード』のデモ画面。キャラクターの背後に、高層ビルの明かりが見えているのがわかるだろうか？　他のキャラクター写真の容姿からはわかりにくいが、舞台は現代の日本なのだ。

間合いを重視したバトル





『ブシドーブレード』では一撃必殺を理想にしている。だがそれは決して簡単に実現できるものではない。もちろん大技も使えるが、それ以上に切る、払う、突く、といった基本技をどう使いこなすかが大切になってくるのだ。遠距離では有利なポジションを取るために相手を牽制し、中距離では一気に相手の懐に飛び込むスキをうかがい、近距離では激しく斬り結ぶ……そんな戦いが繰り広げられるだろう。有利な間合いで戦うことこそが、一撃必殺にもつながるのだ！


▲刀を構えつつ、間合いをはかる両者。刀の切っ先が触れるか触れないかの間合いから仕掛けるのはどちらだ？


◀もっとも近い間合いとなりそうなのが、この鍔迫り合いだ。この間合いからは、どのような攻撃を出すことができるのだろうか。

時間制限、体力ゲージはナシ!

このゲームには時間制限や体力ダメージといった概念が存在しない。その代わりに用意されているのが身体ダメージという概念。これは「足を負傷すると動きが鈍り、腕を負傷すると武器を振る速度が落ちる」というように、負傷した個所によって戦闘能力が低下してしまうシステム。つまり、キャラの姿を見て有利不利を判断する必要があるのだ。




←なんとキャラが包帯をしている!

◀なぜか包帯を巻いているブラック・ロータス。前の戦いで負傷してしまったのだろうか？　どうやら、この姿のまま戦うようなのだが…。

『ブシドーブレード』に登場する［3人の剣士たち］



現時点で発表されているメインキャラクターは3人。ここでは彼らのストーリー背景を紹介していこう。もちろんこのほかにもキャラは登場するぞ！ この『BB』には、キャラと同レベルの概念として、武器という存在がある。キャラと武器の組み合わせによって、様々な個性を持つキャラクターを作り出せるのだ。同じキャラでも持つ武器によって戦い方が変わってくるというわけ。

追手ども、寄らば…斬る！

閂（かんぬき）



逆立った髪型が目を引く、頑強な男。目に見えぬほどの糸を張りめぐらせて相手を絡めとり、最後には息の根を止めてしまうという秘術がある。その秘術の名前である「かんぬき」から、彼の名前はつけられた。その名のとおり、彼と向かい合った者は身動きが取れなくなってしまうという。これはきっと、閂の眼光の鋭さに、相手が金縛り状態になってしまうからであろう。

日本、琉球出身。28歳。







御門（みかど）



長い黒髪がトレードマークの、どこか謎めいた女性剣士。こう見えても鳴鏡心当流の修行者である。もっとも、本来の職業は巫女なのだが…。ちなみに彼女の名前もこの職業に由来している（御門とは「神が降臨する門」という意味を持っているのだ）。女性だけに力では他の剣士に及ばないだろうが、動きの素早さと剣術の技量でそれを補うことになりそうだ。

日本、京都出身。22歳。





ブラック・ロータス BLACK LOTUS



金髪碧眼という外見からもわかるように外国人である。夢楽樹こと黒い蓮（ブラック・ロータス）の実を食べると、この世の苦を忘れて静かに死ねるといわれている。彼の戦い方が相手を苦しませずに決着をつけるものであることから、この名で呼ばれるようになった。ロヒゲなどから、単に「ヒゲ」とも呼ばれている。

アイルランド出身。36歳。





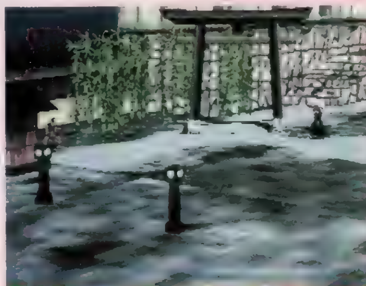


地形変化に富む「フィールド」とそれを包み込む「ワールド」という概念にも注目！

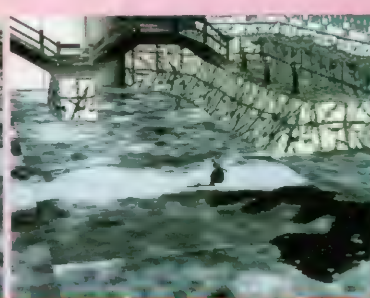
このゲームでは、様々な場所を舞台に戦いが繰り広げられていく。フィールドと呼ばれる舞台には階段や沼地といった地形があったり、灯籠や竹藪等の障害物が置かれていたりする。つまり、それらを利用した局地的な戦略が大切になってくるのだ。また、いくつかのフィールドが集まって〝広大な城跡〟というワールドを構成している点にも注目してもらいたい。なんでも、フィールドから別のフィールドへと移動することが可能な場合もあるとか…。



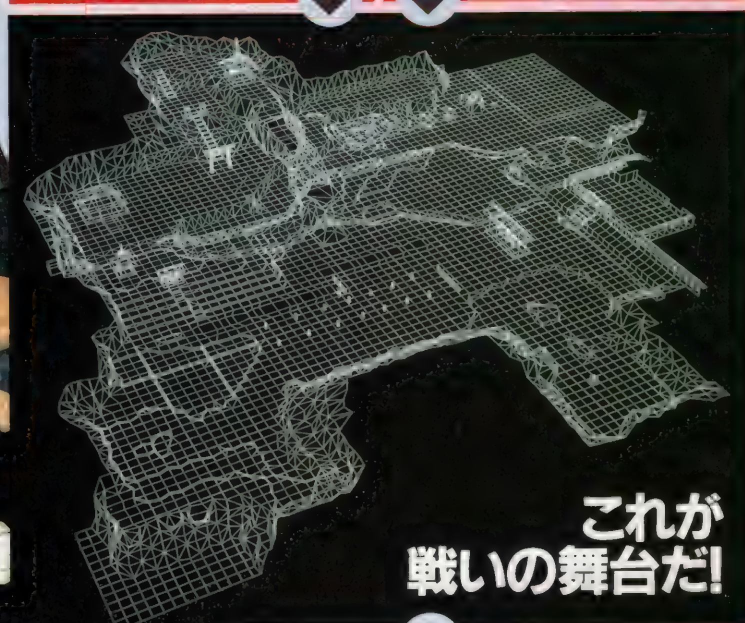
▲「灯籠の陰に隠れて攻撃をかわし、そのスキをついて相手に接近、攻撃する」といったこともできるという



竹藪のあるエリア



橋のあるエリア



これが戦いの舞台だ！

松の木のあるエリア



超美麗なデモムービー!!



⁘この画面は　TOBAL No.1　につく　FFⅦ体験版CD-ROMに付属されているデモムービーです

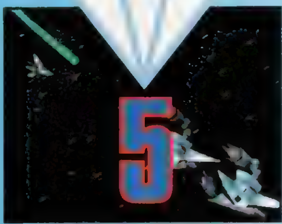
●スクウェア広報が語る

『ブシドーブレード』の魅力



[illegible]

スクウェア スペシャル



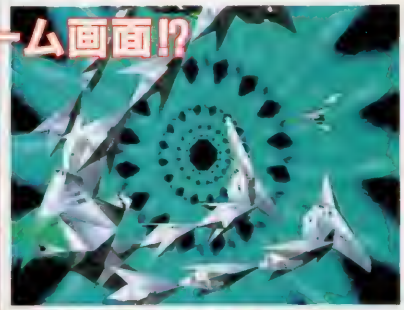
5

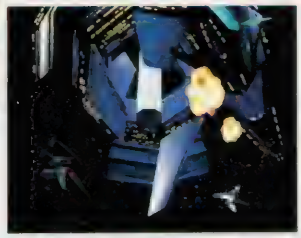
ZAUVER
ザウバー

ジャンル	STG
メーカー	スクウェア
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定



これがゲーム画面!?





◀▼注目の画面写真を初公開。開発は目下研究段階で、STG本来の楽しさを追求しながらも、斬新な作品をめざしているとのこと。どんなバトルが楽しめるのだろうか。

ZAUVER

あのスクウェアが本格STGに初挑戦…!?

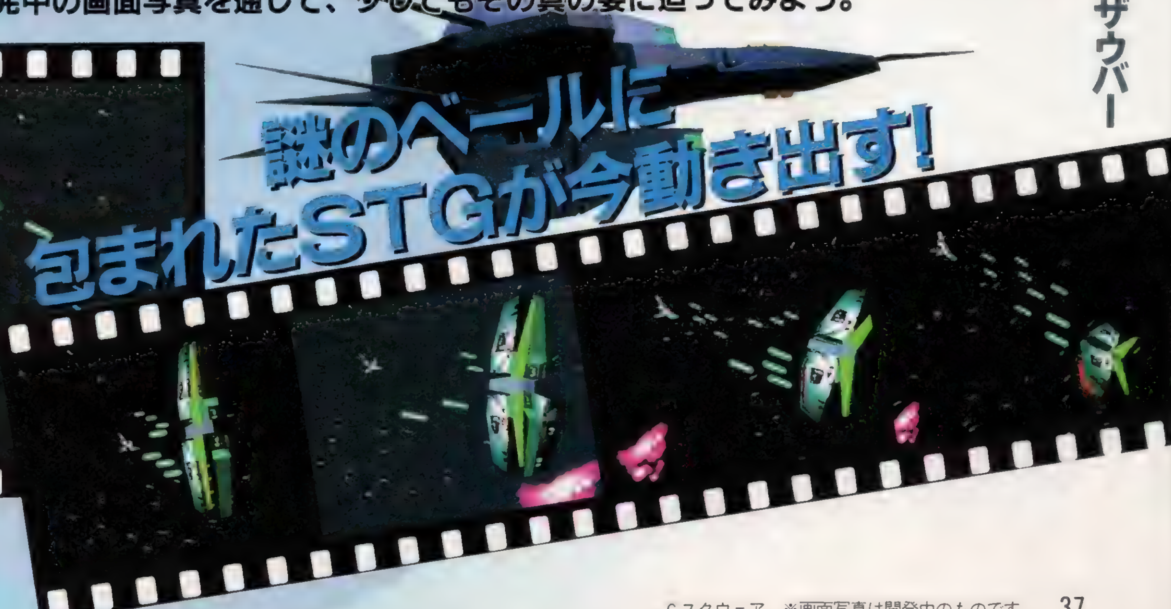
ZAUVER

ザウバー

数々の名作RPGを生みだしてきたスクウェアから、なんとPSオリジナルの大作STGが発表されたぞ！　今はまだ、チャレンジ精神旺盛な新感覚STGになること以外、一切は厚いベールにつつまれているのだが、開発中の画面写真を通して、少しでもその真の姿に迫ってみよう。



謎のベールに包まれたSTGが今動き出す!





電撃大予想

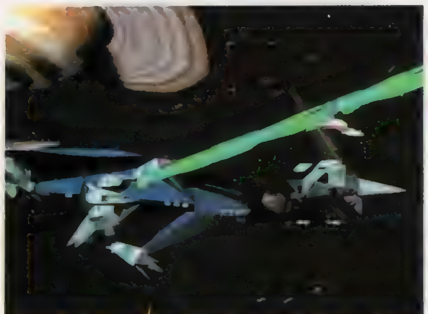
[ZAUVER]はこんなS

お得意のRPGでは数々の斬新なシステムを生み出してきたスクウェアだけに、今回のSTGでもどんな仰天システムが導入されるのかが、まず気になるところ。しかし、スクウェアのSTGといえば、88年の『亜空戦記ライジン』(DOGブランド／ディスクシステム)以来なので、基本になるシステムがどうなるのかさえも、まったく予想できない。また、今回は宇宙でのバトル画面を中心に紹介しているけれども、現時点では、ゲームの舞台が宇宙になるのか、はたまた

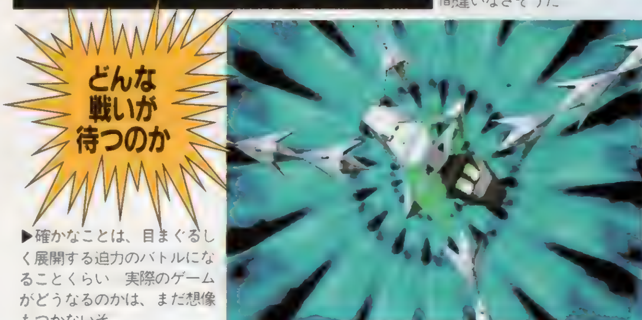
予想❶ STGのタイプは2D？ 3D？

[タイプ]

一口にSTGといっても、2Dタイプ、3Dタイプ、ガンSTGなどなど様々なスタイルがある。「ザウバー」は、その中のどんなタイプのSTGになるのだろうか。実はそれすらも、まだ厚いベールに隠されたまま発表には至っていない。画面写真を見ると、3Dっぽい処理が盛り込まれた横スクロールSTGに見えるけれど、これも演出面での研究中の素材とのこと。確かなことは、見る者を圧倒する演出がいっぱいのSTGになることと、キャラがポリゴンで作られていることくらいで、実際のステージが2Dになるのか、3Dになるのか、今までにないまったく新しいものになるのか、それすらも謎のままなのだ。しかし、謎であるが故に、逆に考えれば、その可能性は無限大ともいえるのではないだろうか。



◀美しい背景をバックに壮絶な戦いが繰り広げられている敵の攻撃は、見ためも実際の威力も、超ド級であることは間違いなさそうだ



▶確かなことは、目まぐるしく展開する迫力のバトルになることくらい　実際のゲームがどうなるのかは、まだ想像もつかないぞ



▲▶登場キャラはすべてポリゴンで作られているので、スムーズな旋回や回転が実現されるだろう立体的な動きを、これでもかってくらいに見せてくれて、実際の画面のモノスゴさはハンパじゃないハズ　PSの特性を、いかんなく発揮したバトルに期待しよう

予想❷ 搭載兵器は超強力？

[ウェポン]

STGの自機はプレイヤーの分身でもあるだけに、どんな能力が秘められているのかも大きなポイントになる。どうやら生物兵器も登場するらしいのだけれど、これについての詳細も一切発表されていない。しかし、下の連続写真のように敵キャラが様々なレーザー兵器を装備しているようなので、自機の攻撃システムもかなり凝ったものになるのは間違いなさそうだ。STGの歴史は、自機のパワーアップシステムの進歩によって刻まれてきたといっても過言ではない。〝オプション〟(最初にこのアイデアを採用したのはコナミ)、〝ボム〟(最初は東亜プラン)などに続く、「革命」に期待したいね。



▲自機の能力はまだ未知数。はたしてどんな種類のショットを装備するのか、一撃必殺の兵器はあるのかなど、興味は尽きない。



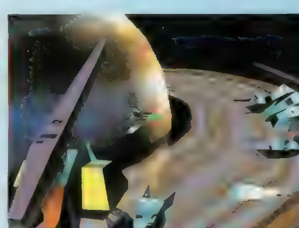
▲ザコを次々と撃墜！　強力な兵器でバンバン撃ちまくる、爽快な展開に期待なのだ



予想❸ ステージ構成も工夫がいっぱい

[ステージ]

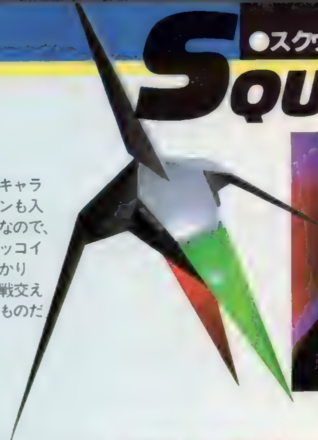
宇宙以外に、どんなところが舞台になるのかは未確認だけれど、変化に富んだ様々なステージが待ち受けていることは間違いない。それらのステージの数はまだ明かされてはいないが、ボリュームもタップリになると見ていいだろう。今後の開発の進行によっては、ステージ分岐システムなどが用意される可能性もあるそうなので、一日も早く実際のプレイで確かめてみたいものだ。



▲恒星の近くでも、激しい戦闘は続く。ほかには、どんな舞台が用意されるのだろうか？

TGになる!

海中になるのかさえも、謎のままだ。はたして『ザウバー』とは、いったい全体、何者なのだろうか？ 現在判明している貴重な情報をもとに、『ザウバー』の正体を大胆予想をしてみよう。



▶開発中キャラのデザインも入魂のデキなので、機体はカッコイイものばかり早く、一戦交えてみたいものだ



◀まだハッキリとした形が見えていないだけに、これからどんな動きを見せるのか、目が離せないぞ

ZAUVER

予想4 キャラクター 登場キャラは種類が豊富で個性的だ!

『ザウバー』に登場するキャラクターは、かなり種類が豊富になるらしい。下で紹介しているキャラの他にも個性的で、さまざまな戦闘力を身につけたキャラが登場する予定だ。ちなみに、この『ザウバー』では「光と闇」という言葉が一つのテーマになっていて、設定（光vs闇）やグラフィック（光と影）などの様々な面で、このキーワードが反映されている。スクウェアがＳＦ調の世界観で表現する〝闇（敵）〟にも、注目してみたい。



▶コンドルをイメージさせる小型機動兵器。

▲同じく小型機動兵器。左右の翼に（ミサイル？）発射口が設けられているのが特徴

◀こちらは小型高速機動兵器。その機種名が示す通り、通常機体とは比べものにならないほどの機動力を誇る

巨大兵器登場!?

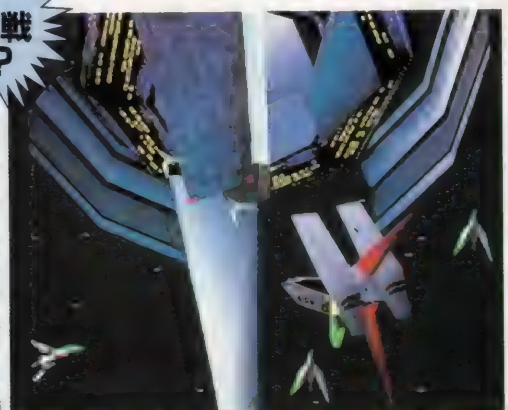
▼画面を覆い尽くすほどの巨大キャラが、プレイヤーの行く手を阻む。ゲームの一つの山場となりそうなシーンだ



予想5 演出 演出はド派手に!!

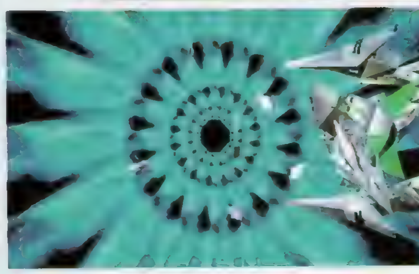
高速スクロールや強敵の登場シーンなど、ゲーム中のさり気ない演出も、近年のＳＴＧでは重要な要素になっている。『ザウバー』に中間ビジュアルなどが挿入されるかはまだわからないけれども、ゲーム中の演出面では、かなり高レベルなものが期待できそうだ。スクウェアのソフトが人気を集めた大きな理由として、「綺麗さ」とか「神秘的な雰囲気」などの〝見せる要素〟を欠かすことはできない。『ザウバー』でも、スクウェア入魂の〝演出〟に出会えることだろう。

対要塞戦か?



▶敵キャラにしろ、背景にしろ、ドーンと画面いっぱいに登場して、プレイヤーの度胆を抜いてくれるシーンも盛りだくさん!

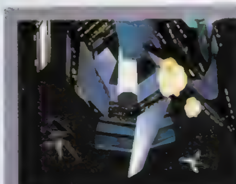
亜空間に突入!?



◀背景の、まるで万華鏡のような神秘的なきらめきに、思わず見とれてしまうね

ザウバー

●スクウェア広報が語る『ザウバー』の魅力



スクウェアスペシャル 6

開発スタッフ2号連続インタビュー〈第1回〉



スクウェアの開発スタッフたちは、実際のゲーム制作を通して、プレイステーションというハードや、CD-ROMについてどのように感じているのだろうか？　『サガ フロンティア』のメインスタッフに直撃取材を決行！



▲グラフィックがこれだけ進化したのもＰＳならでは。

『サガ フロンティア』開発スタッフが語る
PLAY STATIONにかける意気込み

RPGの原点にかえったゲーム作り

――『サガ フロンティア』は、今までのＳＦＣからＰＳにハードが変わり、同時に供給メディアもＲＯＭカセットからＣＤ―ＲＯＭになったわけですが、こういう場合コンセプト作りから変わってくるのですか？

河津氏（以下、河）：容量が全然違いますからね。それだけのボリュームを意識して作ってます。せっかく600メガ位あるのに、50メガ位しか使わない、なんていうことのないようにします。

――今回はかなりＲＰＧの原点にかえったゲーム作りをする、というお話があったようですが……。

河：まあ、ＳＦＣで「ロマサガ」を３作発表して、いろいろやったとは思います。でも、そういうことはいったん白紙に戻して、自分たちの気持ちの中でもクリアにしてから、何をやるべきか最初から考えています。

河津秋敏氏 取締役開発第２部長

『サガ』シリーズの創始者。ＧＢからＳＦＣまで、総括して手がける。
担当タイトル：『ファイナルファンタジーⅠ、Ⅱ』『魔界塔士Ｓａ・Ｇａ』『Ｓａ・Ｇａ２秘宝伝説』『ロマンシング サ・ガ１、２、３』



●河津氏のコメント
『サガ フロンティア』の世界にはいろんな人が住んでいて、主人公にもいろんな人がいます。冒険の目的と結末が、主人公によってまったく違うというのが、このゲームの１番のポイントです。

読み込み時間の問題もクリア

――ＣＤ―ＲＯＭになったということで、大きく変わった点はありますか？　作り方というより、ゲームを考える段階での違いなど、あったら教えて下さい。

河：ＣＤ―ＲＯＭで一番気になるのは、読み込みの時間という点ですね。ＰＳでいろいろなソフトが出てますが、読み込みに時間がかかるとゲームに集中できないですよね。

――『ＦＦⅦ』の体験版を見せていただきましたが、バトルの読み込みがまったくと言っていいほど気になりませんね。『サガ フロンティア』の方はいかがですか？

河：今回はバトルに入る前に、バトルに参加するパーティのメンバーを選んだりするようになってるんです。その間に読み込みをしますね。まあ、読み込みについては『ＦＦ』チームがしっかりやってくれているので、全然心配はしてません。かなり速いですよね。ただし、メモリーカードにセーブしたりするときに、多少時間がかかるのは仕方のないことですが。

――石井さんはどうですか？　ＣＤ―ＲＯＭについて何か。

石井（以下、石）：そうですね、今までＳＦＣでは、容量が足りなくて削らなくてはならなかったところが多かったんですが、そういう不満がなくなりましたね。何か思いついて、こういうのを入れたいなという希望を、ある程度の範囲で実現できるようになりました。そういう意味では、可能性が広がって楽しいです。表現方法もずいぶん変わりますし。考え方の幅も広がりますね。

※【注１】フルポリゴンではなく、絵で描いたものをレンダリングしてアニメーションさせる手法のこと。ポリゴンよりも細部まで描ける。

グラフィックは「絵らしさ」を重視

——大容量という理由が大きいと思うのですが、今回見せていただいた感じでは、グラフィックがすごく今までのゲームと違う感じがするのですが、技術的な面ではどうなんですか？

津田氏（以下、津）：そうですね、『サガ フロンティア』ではリアル路線にはあまり走らないで、ある程度、絵っぽさというか、ポップな感じを残すようにしました。そのうえで、あまりかわいくはならないように気をつけています。

河：背景の描き方にしても、今までのますパーツを作って、そのパーツを組んでいくという方法と違って、今回は1枚の絵として描けますから。

津：キャラクターはポリゴンではなく、フリレンダー（※注1）で描いています。CD－ROMの容量を生かして、1枚の絵の中をキャラクターが自由に動き回ることができるんで、「絵らしさ」を大切にしています。

河：『FFⅦ』のポリゴンの世界観とは、また違った世界を創るためにも重要です。



▼◀背景の絵の中を、自由に動き回るキャラクターたち



新たな気持ちを込めた『サガ フロンティア』

——タイトルが『ロマンシング サ・ガ4』ではなく、『サガ フロンティア』に変わったのはなぜですか？

河：SFCからPSにハードが変わるので、その部分でまずタイトルを変えようというのがあったんですよ。とにかく新しいタイトルにして、新しい気持ちで、新しい世界、新しいお話や冒険を始めようと思って、タイトルを変えました。フロンティアは「未知なる領域」を意味します。

石：あとですね、シリーズ物になるとシステム的に踏襲しなくちゃいけなかったり、世界観を崩壊させてはいけないとか、制約があるじゃないですか。タイトルを変えればそういうことをすべて取っぱらって、作れるんじゃないかと思いまして。

石井浩一氏 開発第2部企画チーフ

『聖剣伝説』シリーズや『FFⅠ、Ⅱ、Ⅲ』の企画を担当。スクウェアの人気キャラ、チョコボの産みの親でもある。

担当タイトル：『ファイナルファンタジーⅠ、Ⅱ、Ⅲ』『魔界塔士Sa・Ga』『聖剣伝説1、2、3』



●石井氏のコメント

硬派なRPGを作ろうとする本格メンバーが集まってゲームの本質を追求しています。選んだ主人公に対して、他の主人公が敵になったり味方になったり…などのおもしろさに期待してください。

PSの機能を最大限に活用

——PSというハードでの開発についてお聞きします。今回の開発には、SCEさんのライブラリ（※注②）を使っているんですか？

河：SCEさんから供給されたライブラリも使ってますが、開発ツールなんかはスクウェア独自のものも使用してます。自社のものも最近増えてきました。

——PSのハードとしての特徴はどういうところですか？

河：それはもう、PSは優れたマシンです。ただ、どんなハードでも、開発者の場合は、作っていると要求が多くなって、性能が良くなった分だけ、さらに質の高いものを作らないといけないので、もう少しメモリーがあれば、とか思うことはありますね。それと3Dのポリゴンが基本のハードなので、作り方がまったく違って、今まで簡単にできていたことができないこともあるんですよ。あと、音に関していえば、ものすごく良くなっているので、いろいろできますよ。

——グラフィック面ではどうですか？

津：本当にそうですね、色数など表現力が上がった分だけ、それを生かしてクオリティの高いものを作らなくてはいけないので、マシンに対する要求は増えますね。ローディングのタイミングとか。まあ、それだけ挑戦のしがいがあるということですので、期待していてください。

——開発はいつから始められたんですか？

河：昨年の年末ぐらいかな。

——現状では何%ぐらい完成していますか？

河：まだ本当に出来上がっている部分は、10%にも満たないですね。

——ぜひ、完成に向けて頑張ってください。ユーザーに向けてのメッセージをお願いします。

河：まあ、お正月は『FFⅦ』で遊んで、春休みは『サガ フロンティア』で遊んでください、ということで。

（以下、次号に続く）

津田幸治氏 開発第2部グラフィックチーフ

『聖剣伝説3』のグラフィックを手がける。樹海のシーンに代表される、まるで絵本のように繊細で鮮やかな、ファンタジーを感じさせる色使いを持ち味としている。

担当タイトル：『聖剣伝説3』



●津田氏のコメント

キャラクター1体1体、フィールド、背景、[illegible]今までにない[illegible]ことをやっています。[illegible]まさにフロンティア[illegible]ています。

次号ではゲームの内容に深く迫る！

※【注2】ソフトの開発に使用するプログラムの部品のこと。SCEから各メーカーに供給される。

トゥルー・ラブストーリー

注目のオリジナル恋愛SLGをSCOOP!!

アスキーが満を持して放つ、PSオリジナル作品『トゥルー・ラブストーリー』は、主人公の行動に対する女の子のリアクションのバリエーションがとっても豊富で、刺激的な恋愛SLG！　学園を舞台に展開する女の子との"本当の恋の物語"に期待してほしい!!



トゥルー・ラブストーリー

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	未定
発売日	11月予定		







　※画面はすべて開発中のものです。

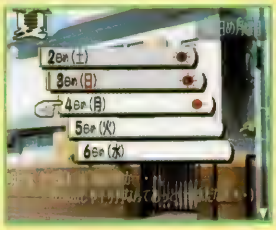
学園を舞台に繰り広げるあま～い恋の物語♥

主人公は、１カ月後に転校をひかえた高校２年生。残された日々の中で、自宅と学校を舞台にお目当ての女の子と恋に落ち、最終日に女の子から告白されるのが目的。

まず主人公であるキミは、勉強、運動、容姿、性格、態度の５つの要素を好みに合わせて設定する。これにより、女の子たちのキミに対する初期の好感度が決定するのだ。ゲームの流れはここで紹介しているように、自宅→登校→学校→下校→帰宅までが１日のスケジュールになっていて、ここでどのような行動をとるかで女の子との仲が進展したり、様々なイベントが起こるのだ。

1 自宅

ゲーム開始は、自宅の自分の部屋からスタートする。自宅では、スケジュール表を見ることができ、これから起こる学校行事などを確認することが可能。学校行事ではいろんなイベントが発生するので、チェックするのに便利なのだ。また、主人公のステータスを確認したり、主人公の妹のみさきちゃんから学校のウワサなどを聞くこともできる。準備が整ったら、女の子の待つ学校へレッツゴー！



▶実際のゲーム画面では、この画面は自分の部屋になる。

2 登校



▲清々しい朝に女の子と会えるなんて、今日１日がとっても明るくなる感じ。

登校時に、校門の前で偶然女の子と会うことがある。朝一番ということで、気持ちよくあいさつをしてあげれば、彼女のキミに対する好感度もアップするかも。また、女の子たちと親しくなれば、彼女たちの方から「おはよっ！」なんて気軽にあいさつしてくれるぞ。ここでの彼女の態度からも、キミに対する気持ちがうかがい知れるのだ。ただし、いつも女の子に会えるとは限らないので、運の強さがモノをいう登校時間だ。



3 学校

学校では、休み時間、昼休み、放課後、学校帰りの４つの時間帯でどこに移動するのか選択可能。校内を移動することで女の子たちを捜し、会話を重ねることでより親しくなっていくのだ。校内には保健室や理科室、プールに音楽教室などいろいろな場所があるので、女の子がいそうなところへ行こう！



▲女の子が行きそうな場所を狙って移動するのだ。

イベントいっぱい!!



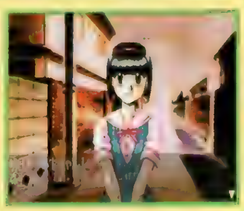
▲[illegible]



▲[illegible]

4 下校





◀▶女の子のほうから、「一緒に帰ろ～！」なんて誘われることも。ここで断るかはキミしだいだ。



１日の学校が終わり、家に帰る下校時間。ここでも女の子たちと出会うことがあり、親しくなっていると女の子にアプローチすることができるのだ。お気に入りの女の子にプレゼントをあげたり、ほめ言葉で彼女の機嫌をとって好感度をグーンと上げられるのだ。しかも、うまくいけば、週末に彼女とのデートの約束をすることもできちゃうぞ。一歩一歩の積み重ねが、ハッピーなイベントにつながるのだ。また、寄り道をすることで、学校では見ることのできない女の子たちの姿を発見できる。思わぬイベントがキミを待っているぞ！

電撃独占!イベントビジュアル大公開!

キミの恋のお相手をするのは、同じ学園に通うカワイイ女子高生！　ここでは、そんなイカした女の子たち５人を、本誌独占公開のイベントのビジュアルシーンと合わせて大紹介するぞ。みんなとっても魅力的な女の子たちだから、目移りしちゃうよね。キミのタイプはどの子かな？　また、今回紹介できなかったけど、このほかにも女の子が登場するので、その辺は次号以降で詳しく紹介するからお楽しみに！　さぁ、ロマンスしよっ!!



後藤育美
IKUMI GOTOH

運動神経バツグンのスポーツ娘。性格は明るく、裏表のないサッパリとした子。趣味はカラオケで、演歌好き。



▶何やら得意げな後藤さんを発見！　おやおや、なんだか後藤さんの後ろが騒がしいぞ。警察官の姿も見えるし……何があったんだろう？



南　弥生
YAYOI MINAMI

主人公より１つ年下の弥生。妹の親友で、恥ずかしがり屋さん。かわいいグッズを集めるのが趣味。



◀弥生ちゃんが学校を休んでいるみたい。放課後、彼女の家にお見舞いに行ったらパジャマ姿の弥生ちゃんとご対面♥　どうやらカゼを引いている様子。あんまり無理しないで、暖かくして寝て早く元気になってネ。

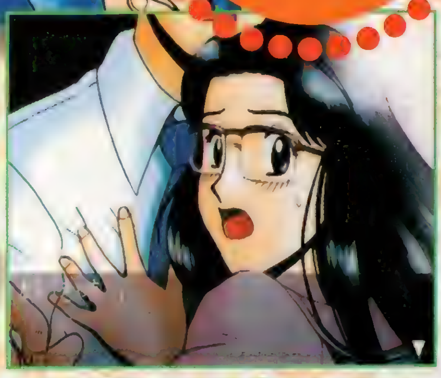




▶アレ？ 廊下で綾音ちゃんがシリもちをついてるぞ。ビックリした表情をしてるけど、どうしたのかな？ スカートが……♥

本多智子
TOMOKO HONDA

本が好きな文学少女。趣味は読書に音楽鑑賞、詩を書くこと。性格はおとなしく、のんびりしている。



▶何かにおびえる本多さんが、いきなり抱きついてきた！ この状況はとってもうれしいんだけど……。

想い出つくろうよ♥



広瀬のぞみ
NOZOMI HIROSE

主人公の幼なじみで、よく口ゲンカをする。趣味は料理で、世話好きで家庭的な子。強がりなのがたまにきず。



桂木綾音
AYANE KATSURAGI

主人公が憧れている綾音は、明るくてちょっとおっちょこちょいな女の子。趣味は散歩とショッピング。



◀自宅に帰ると妹のみさき（左）とのぞみがエプロン姿でお出迎え。料理でも作ってるのかな。

PS版画面、ついに公開!

ソウルエッジ
SOUL EDGE

アーケード版が『鉄拳』シリーズと同じシステム11で作られていることもあって、高レベルで移植されることが予想される『ソウルエッジ』。その期待は、今回明らかにされたPS版の画面写真を見る限り、裏切られることはなさそうだ。今回は改めてこのゲームのシステムを紹介するとともに、魅力あふれるキャラクターたちの横顔に迫ってみよう。

大人気3D武器格闘アクション、見参!!

『ソウルエッジ』に登場するキャラは、それぞれが武器を持っている。操作方法も◎(横断り)、△(縦断り)、◎(蹴り)、⊗(ガード)という4つのボタンを使うため、『鉄拳』とはまた違った感覚で楽しめるのだ。体力ゲージの下に見えているのは武器の耐久度を表すゲージ。相手の攻撃をガードしたり、逆にガードされたりすると少しずつ減っていく。そしてゼロになった時点で武器が破壊されてしまうというわけ(素手になっても戦えるけどね)。

SOUL EDGE
ソウルエッジ

シャンル	3D格闘ACT	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年発売予定		1～2P可/ナムコジョイスティック対応

PS版にはアーケードモード、タイムアタックモード、チームバトルモード、VSモード、サバイバルモードの5モードが存在することが明らかになっている。もちろん、オリジナルのCGムービーも用意されるというからこちらも楽しみだ。さらには、ナムコジョイスティック&ノベルティグッズつきの限定セットも同時発売されるというんだから、たまらないよね!





▲美しい軌跡を描きぶつかりあう剣。ちなみに開発度は40%程度だという。それでこのクオリティとは!

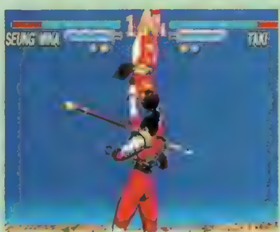


▲メッセージ表示や勝ちポーズなども、アーケード版とまったく変わらない。発売日が本当に待ち遠しい!

PS版は、より洗練されたシステムを持つ『ソウルエッジVer.Ⅱ』を元に作られているのだ!

投げ技　攻撃手段は武器だけではない

キャラがみんな武器を持っているとはいえ、すべての攻撃を武器に頼る必要もない。キック攻撃ももちろん使えるし、接近時には投げ技を使うこともできる。相手がこちらの攻撃を恐れてガードばかりしているようならば、近づいていって投げてしまおう。



◀ソン・ミナが柄首刈落という投げ技を決めているシーン。



◀ソフィーティアの投げ技、ホーリークラッカー。

移　動　リング際での攻防が熱い

✚キーを⇩⇩、⇧⇧と入れることで、画面の手前や奥に移動することができる。こうすると相手との軸をずらせるので、攻撃を空振りさせることも可能なのだ。

また、リング際で攻撃を当てて相手をふっ飛ばせば、リングアウト勝ちになることもあるぞ。



◀運がよければ、このように背後を取ることも可能



◀リングアウトがあるため、追い詰められると不利になる

ガードインパクト　相手にスキを作らせ、反撃する高等テクニック

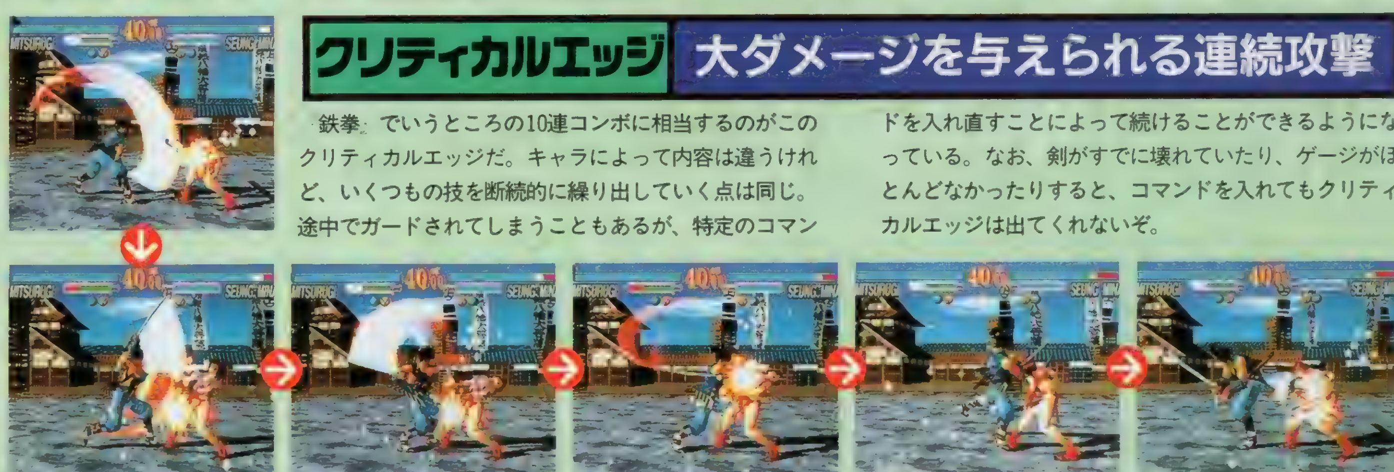
相手の上段攻撃を防ぐにはガードをすればいい。「攻撃が来そうだ」と思ったらすぐにガードボタンを押せば、攻撃をノーダメージでやり過ごすことができる(もちろん、手前などに避けてしまってもいいけどね)。もし反撃したかったら、出が速い技を先に当ててしまえばOKだ。とはいえ、これはゲームをやりこんだ人でもかなり難しいはず。相手の攻撃方法を瞬時に見極め、なおかつ反撃用の技をリーチやスピードを考えて瞬時に選択し、出さないといけないからだ。

そこで登場するのがガードインパクトというシステム。相手の攻撃が当たる直前にガード＋✚キー前入れで、攻撃した側の剣が弾かれ一瞬だけ硬直する。そのスキをついて反撃するのだ。『Ⅰ』ではタイミングがシビアだったが、『Ⅱ』になって少し出しやすくなったので積極的に狙えるようになった。左の写真はジークフリートの攻撃をガードインパクトで弾き、反撃する御剣。

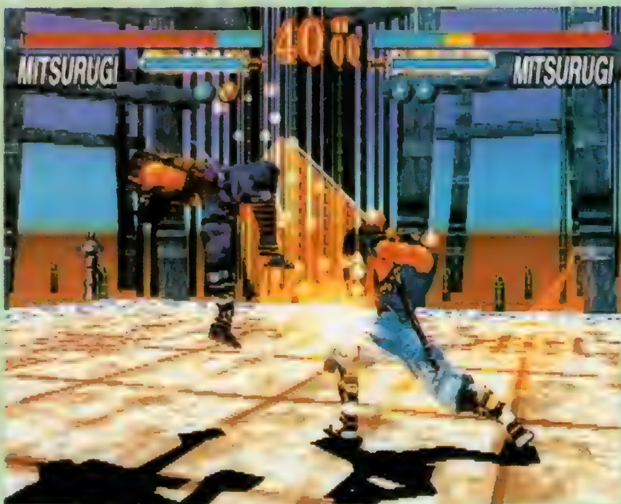


クリティカルエッジ　大ダメージを与えられる連続攻撃

『鉄拳』でいうところの10連コンボに相当するのがこのクリティカルエッジだ。キャラによって内容は違うけれど、いくつもの技を断続的に繰り出していく点は同じ。途中でガードされてしまうこともあるが、特定のコマンドを入れ直すことによって続けることができるようになっている。なお、剣がすでに壊れていたり、ゲージがほとんどなかったりすると、コマンドを入れてもクリティカルエッジは出てくれないぞ。



伝説の剣"ソウルエッジ"を求め、戦いを繰り広げる勇士たち!



◀竹藪に囲まれた、妖怪封じの杜で戦う2人の御剣（本来はタキのステージなのだが、開発途中版なのでこうなっている）。



戦国の世に生まれ、「鬼神」と呼ばれ恐れられた剣豪

日本刀（1P側＝是藤、2P側＝榊）を武器に戦う天賦古砕流の使い手。剣技が通用しない鉄砲の存在を知った彼は、鉄砲をも打ち負かすという伝説の剣〝そうるえっじ〟を求めて海を渡ることにした。果たして彼を待ち受けるのは一体？



孤狼剣士

御剣（みつるぎへいしろう）平四郎

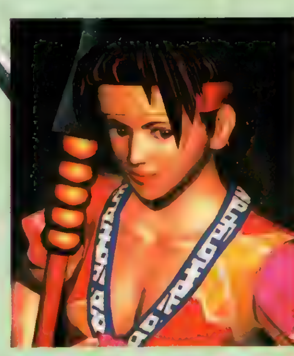
一刀入棍娘

成（ソン・ミナ）美那

小娘だからといってなめてかかると手痛いしっぺ返しが待っているぞ



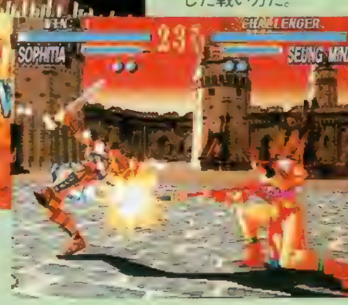
小柄な体で先祖伝来の斬馬刀を振り回すミナ。厳格な武闘家の家に生れ育った彼女はまだ16歳と若いものの、斬馬刀の扱いにかけては父すら越えたといわれている。祖国韓国が日本に侵略されることを案じたミナは、救国の剣〝ソウルエッジ〟のウワサを聞き、剣を探す旅へと出た。





▲勝ちポーズ。アーケード版では視点変更が可能だったが、ＰＳ版では？

▼ミナの下段攻撃がソフィーティアを襲う。斬馬刀のリーチを生かした戦い方だ。



『Ver.I』の中ボスと隠しキャラが使用可能に！

ＰＳ版でもアーケード版の『Ⅱ』と同じように、最初から10キャラが使えることが判明した。海賊の〝誇り高き男の残骸〟ことセルバンテス・デ・レオンと、〝乱世の英雄〟ことファン・ソンキョン（黄星京）でも戦えるのだ！





▲対戦で勝ったタキがポーズをとっているところ。倒した相手はヴォルドだ。



▼１対１で迎えた最終戦。画面右下に勝ち抜いた証しの敵の武器マークも見える。

「世を忍ぶ一族」のタキは魔剣を追い求め旅立った！

両親や兄弟が早々に病死し、忍者のトキに育てられたタキ。生まれながらに霊力を授かっていた彼女は、影で人の世を脅かす邪悪なものを討つべく妖怪退治をしながら日本全国をまわっていた。武器は自らの霊力を注ぎ込んで鍛えた日本刀の裂鬼丸。だがこの裂鬼丸が何物かと共鳴し始めた。もしや魔剣〝そうるえっじ〟の影響なのか？





闇の狩人　タキ

怒りの処刑人

李(リ・ロン)龍

両端に刃がついたヌンチャクを使う〝処刑人〟

倭寇の撃滅と〝ソウルエッジ〟の探索を兼ね、日本へと渡った李。そこで千恵と知り合い、愛し合うようになる。だが、その千恵が流れの放浪剣士の凶刃に倒れてしまった。この出来事が剣士を狩る〝処刑人〟を生んだのである。







◀ミナのガード不能技、成武揚身伏探儀が李に当たる直前　画面の「リプレイ」の表示でもわかるように、李が負けたラウンドだ

キャラのカラーが全部で4色に!



『Ⅰ』では2色だけしか使えなかったが、『Ⅱ』になって4色になった。もちろんＰＳ版でも4色使えるようになっているぞ。写真を見てもらえれば、2タイプ存在するコスチュームに、2パターンずつ色が用意されていることがわかるだろう。





◀投げ技のスピニングアンブレラを決めるヴォルド。手にはめたカタールの上で相手をグルグルと回す、大技だ。

非常に個性的なヴォルドはカタール使い

武器商人として君臨していたベルチー。秘剣〝ソウルエッジ〟のウワサを聞きつけた彼はヴォルドらと共に旅立つ。だが、母国イタリアが戦争に突入。資産を没収され、半狂乱となった彼は財宝と共に立てこもった。あれから数年。今は亡き主のため、秘剣を探し求める彼がいた。





最後の狂人 ヴォルド

愛と哀しみの女神 ソフィーティア・アレクサンドル

女神アテナと軍神アレスの加護を受けて戦う、18歳の戦う乙女

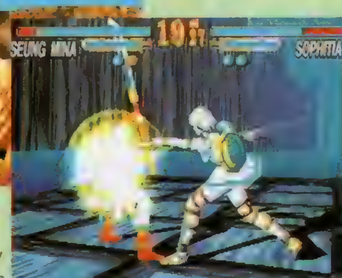
パン屋の娘ソフィーティアは、ある日、〝鍛冶の神〟ヘパイストスの信託を受けた。「神の武器の領域に達したという邪剣を探し出し、破壊してほしい」というのだ。心優しき彼女は、ヘパイストスの神殿で最高の武具を受け取ると、邪剣を探す旅に出た。





▼ボトムズアップで弾き飛ばされるロック。いわゆるヒップアタックだ。





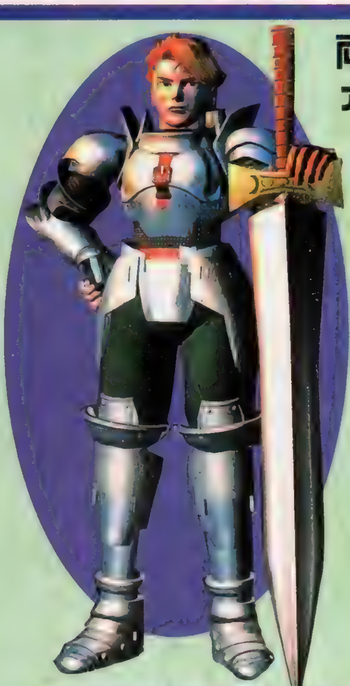
▶ミナの攻撃をかいくぐり、ショートソードによる一撃を加えるソフィーティア。





両手持ちの剣であるファウストを自在に操る

盗賊集団の頭領であるジークフリートが襲撃したのは、彼の父が率いる騎士隊だった。だが彼がそれを知ったのは敵を全滅させた後のことである。狂気にさいなまれた彼は、居もしない父の仇敵を倒すため、無敵の剣を求めた。







▲星空をバックにジークフリートの剣の軌跡が映える。このジークフリートは2P側。



▼クリティカルエッジのシュトゥルムアングリフがソフィーティアをとらえた！

幼きダークサイド

ジークフリート・シュタウフェン

爆走する闘士

ロック

英国出身だがネイティヴアメリカンと同化した

骨董屋を営む父と共に船旅を楽しんでいたロック少年。だが、父が〝ソウルエッジ〟を入手したことにより生活は一変する。魔剣目当ての海賊に襲われ、ロックは見知らぬ土地へと流されてしまったのだ。過去の記憶を取り戻すべく、彼は戦い続ける。







◀バトルアクスがタキにヒット！ この武器のリーチと攻撃力は文句なくトップクラス。ただ、動きの遅さがウィークポイントだ。

祝 ありす ALICE in Cyberland

画面写真公開！

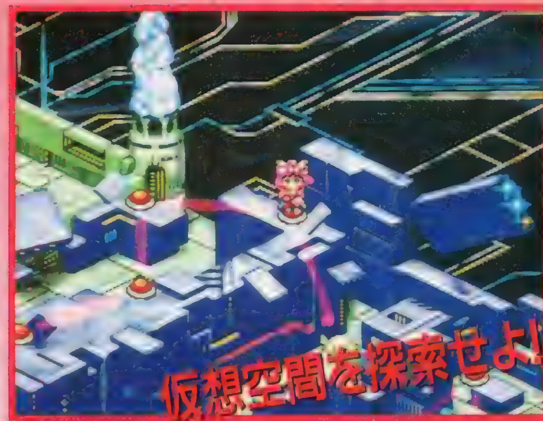


ありす イン サイバーランド

ジャンル	AVG+RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	グラムス	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

『ありす イン サイバーランド』は、キャラクターの魅力をいかに魅せるかという点にこだわった新感覚のアドベンチャー。日常と仮想現実という、まったく異なった2つの世界を舞台に、ありす、麗奈、樹莉の3人の美少女が大活躍する。サブキャラクターにも魅力的な女の子たちが大勢登場し、不思議かつドラマチック、コミカルでいて過激な感動ストーリーが展開していくのだ。今回は、ゲームの画面を初公開❤ 詳しくは次号で。











※画面は開発中のものです

ストリートファイターZERO2

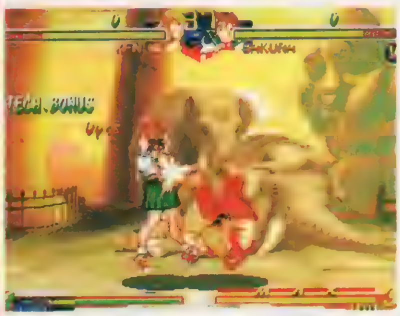


ストリートファイターZERO2			
ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	8月9日		

『ZERO2』のシステムを使いこなそう！

まずは投げ技＆投げ受け身について。投げ技には大きく分けて右の４種類がある。相手がガードしていても投げることができるので、ガードの固い相手と戦うときには積極的に狙っていこう。

もし通常投げや空中投げを決められても、ほぼ同時に投げコマンドを入力することで投げ受け身をとることができる。これが決まるとダメージを軽減することができ、なおかつダウンせずにすむのだ。また、つかみ投げを決められたときも、✚キーやボタンを連打することでダメージを軽減することができるぞ。あきらめずに粘ろう！



▲投げ受け身は、相手に投げられたのを確認してからコマンドを入力したのでは、間に合わないぞ。



◀✚キー＋強（中）パンチで出す。キックでも出せるキャラも。



◀空中にいる相手を投げる技。使えるキャラは限られている。



◀相手を投げ飛ばさずに、何度もヒザ蹴りなどを決める技。



◀ザンギエフのスクリューパイルなど、必殺技扱いの投げ技。

移動距離にバリエーションができたダウン回避を使いこなせ！

必殺技などでダウンさせられても、着地するまでに〝←↙↓＋パンチ〟というコマンドを入力すればダウンせずにすむ。前作にもこのシステムはあったが、「2」になってさらに内容が充実した。ボタンの強弱によって、移動距離を調節することができるようになったのだ。下の写真はダンのしゃがみ強キックを回避したところ。弱だとその場で、中だとやや前進して、強だとかなり前進してから起き上がることがわかるだろう。ただしスパコン、オリコン、ZEROカウンター、投げ技に対しては効果がない。


◀空中ガードをした後にもこのコマンドは有効なのだ。

←↙↓＋弱パンチ

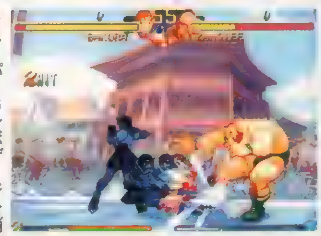


←↙↓＋中パンチ



←↙↓＋強パンチ





▶スーパーコンボゲージを消費する攻撃は回避不可能だ。

STREET FIGHTER ZERO2

 ※画面は開発中のものです。コマンドはキャラが右向きのときのものです。

あの隠し技だってバッチリ再現されている！

リュウ　波動の構え　↓↘→＋セレクト

波動拳を撃つモーションをする技。グラフィックはまったく同じだが、波動拳を実際に撃たない関係でスキが小さい。相手が波動拳だと思って跳び込んで来ても、まず昇龍拳が間に合うのは大きい。

なお、拳の部分を相手に当ててもダメージを与えることはできない。



ケン　前倒　↓↘→＋セレクト

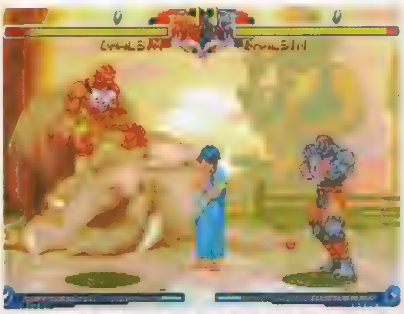
前転のモーションからそのまま倒れ込み、後方へと起き上がる技。一度倒れ込むのでスキが大きく、フェイントとしてはまったく役に立たない。〝何度でも出せる挑発〟といった程度に考えておこう。

この技もリュウの波動の構え同様、攻撃力はゼロだ。



ダルシム　空中挑発　空中でセレクト

空中でヨガテレポートのポーズをとり、そのままゆっくりと降りてくる技。攻撃力はゼロだし、降下中はコマンド入力を一切受けつけないので、よほどのことがない限り出さない方が無難。この技には投げられ判定が存在するので、空中投げを決められることもある（投げ受け身をとることはできる）。ふつうの挑発を出してしまうとそのラウンド内では出せなくなるぞ。



ヨガショック　←＋弱パンチ押しっぱなし

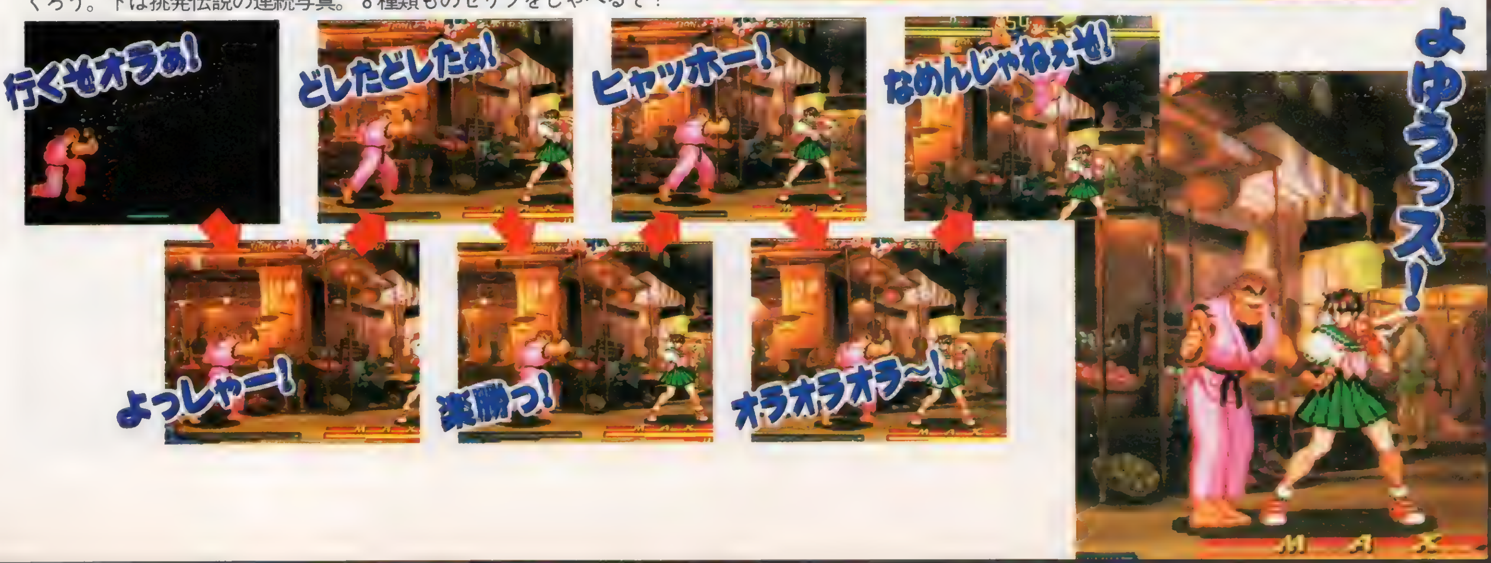
グラフィック的には〝←＋弱パンチ〟と同じ技だが、手刀を打ち下ろすまでに1秒近い時間がかかるため、実戦では役に立たない。この技を出すメリットはほとんどないが、攻撃力が〝←＋弱パンチ〟よりも大きいのと、出すときに「ヨガ！」としゃべってくれる点はうれしい。



ダン　挑発伝説　↓↘→↓↘→＋セレクト

ダンは立ち、しゃがみ、空中、前転、後転、という5つの挑発に加え、スーパーコンボゲージを1レベル分消費する挑発伝説まで持っている。どれも挑発だから途中で別の技を出すことはできないし、攻撃力もゼロ。ただ幸いなことに(!?)彼だけは回数制限がないので、思う存分挑発しまくろう。下は挑発伝説の連続写真。8種類ものセリフをしゃべるぞ！





オートマチックモード徹底大研究!

パート1 オートマチックモードはマニュアルモードとどう違う?

●オートマチックのその名のとおり、攻撃をオートでガードしてくれる

オートマチックモードでプレイすると、✚キーをガード方向に入力しなくても自動的にガードしてくれる。だから防御のことは考えずに、攻撃に専念することができるというわけ。

もちろん、オートガードも万能ではない。こちらが攻撃を出そうとしていたり、技を空振りしていたりすると相手の攻撃を喰らってしまうからだ。また、投げ技に対しても無防備だぞ。


◀こちらが移動可能な状態であれば、自動的にガードしてくれる。

●スーパーコンボゲージはレベル1のみ

マニュアルモードでは3レベル分までタメられるけれど、オートマチックモードでは1レベル分しかタメられない（ゲージをフルにタメて、初めてレベル1となるのだ)。オリジナルコンボももちろん使えるが、ゲージがこれだけしかないため、出せる技の数も限られてしまうぞ。




▲ゲージのタマリ方もマニュアルモードより遅い。写真は同じ回数だけ技を出した（空振りした）ところ。

●複雑なコマンド入力なしでスーパーコンボを出すことができる

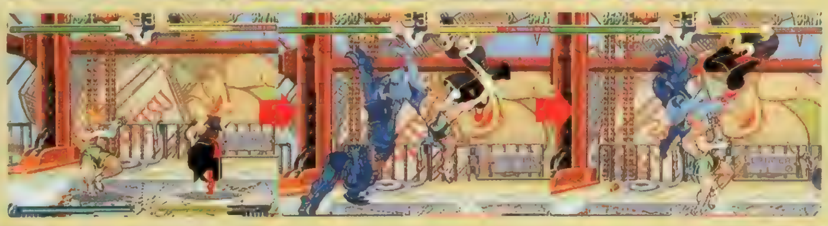
オートマチックモードでプレイすると弱パンチ＋弱キック、中パンチ＋中キック、強パンチ＋強キック、という2ボタン同時押しでスーパーコンボを出せるようになる。複雑なコマンドを入力しなくてもOKなのは初級者にとってうれしいかぎり。中でも「真空波動拳が波動拳に化ける」とか「ファイナルアトミックバスターなんて見たこともない」なんて経験を持つ人にはとくに役立つシステムだ。イージー入力のスーパーコンボを楽しもう！



パート2 イージースーパーコンボには、どんな性質がある?

●イージースーパーコンボを出したとき、画面にこんな変化が!

見た目の一番の違いは、画面が暗転しないということ。とはいえ技の基本性能自体には違いがないから、かえって相手を混乱させることができるかも？



●無敵時間がほとんどない

イージースーパーコンボを使わずにスーパーコンボを出すと、出かかり（画面が暗転している間）が無敵になる。一応、イージースーパーコンボの出かかりにも無敵時間はあるけれど、相手の攻撃を無効化できるほど長くはないので注意しよう。右の連続写真は、攻撃判定の出ている時間が短い弱攻撃と同時にイージースーパーコンボを出したところ。相手の攻撃を無敵時間で無効化しているものの、その直後に喰らってしまうのがわかるだろう。



●ガードされやすい

スーパーコンボは空中でガードされることがないが、イージースーパーコンボは空中ガードが可能になっている。２つのボタンを同時に押すだけで出せるのは便利だけど、そのぶん信頼度も低く設定されているというわけ。写真はイージースーパーコンボで出したケンの昇龍裂破。このようにガードされても戸惑わないようにね。



オートマチックモードでも性能のよいスーパーコンボを使うことができる

「オートマチックモードでプレイするとイージースーパーコンボしか出せない」とつい思っちゃうけれど、それは間違い。じつはマニュアルモードと同じ性能のスーパーコンボを出すこともできるのだ（正規のコマンドで出せばOK)。コマンド入力に自信がある人は、なるべくこちらで出そう。



パート3 『ZERO』のオートと『ZERO2』のオートはどこが違う?

●自動的にガードしてくれる回数が無限になった

「ZERO」のオートマチックモードにはガード回数の制限があったけれど、「ZERO2」のそれは無制限。体力ゲージの上に表示される〝ガード可能回数〟をチェックしながらのプレイは必要ない(当然、回数は表示されないのだが…)ので、安心して戦うことができるだろう。



◀マークとガード可能回数が表示されている。


◀無制限に。体力ゲージの色も変更された。

●しゃがんでいるときにジャンプ攻撃されても…

自分がしゃがんでいるときに相手のジャンプ攻撃を受けても、しゃがんだままガードしてくれるようになった。ジャンプ攻撃は本来なら立ちガードしなくてはいけないので、見た目にはちょっぴり違和感があるかもしれない。だが、オートガードでプレイしているぶんには意識しないでいられる(キャラがしゃがんだままなので操作感覚が変わらない)のは大きいはずだ。

同じように、立ちガードしなくてはいけない中段攻撃(リュウの鎖骨割りなど)もしゃがんだままガードできるようになっている。その逆に、立っているときに足払いを出された場合は立ちガードしてくれるぞ。



『ZERO』ではこうだった

下は、相手のジャンプ攻撃をしゃがんだままやり過ごそうとした連続写真。✚キーが下方向に入っているにも関わらず、ジャンプ攻撃が当たる瞬間、立ちガードに切り替わっているところに注目! これはこれで正しいんだけど、プレイ感覚という点では「ZERO2」仕様の方がしっくりくるよね。



●相手の通常攻撃をガードした場合

「ZERO2」のオートマチックモードにガード回数の制限がなくなったのはすでに紹介したとおり。これはうれしい変更点なんだけど、そのぶんマイナスポイントも存在している。通常技をガードしても体力を少し削られてしまうのだ。これはオートガードに頼らず、自力でガードしても変わらない。もっとも、ガードすると少しずつ間合いが開いていくので、画面端に追いつめられても必要以上におそれることはないんだけどね(追いつめられると移動個所が制限されてしまうから、不利になるのは確かだけど)。このシステムがもっとも不利に働くのは、オリジナルコンボをガードしたとき。手数が多く、なおかつ間合いが開きにくい技だけに、ガードしていてもどんどん体力を削られてしまうのだ。

ただし、体力がゼロのときに通常技をガードしても負けにはならない。もちろん、必殺技をガードしてしまうと削られての負け(勝利マークがチーズになる)になってしまうので気をつけよう。





▲「ZERO」では通常技をガードしてもノーダメージだったが…。

●相手の必殺技をガードした場合

マニュアルモードでも相手の必殺技をガードすれば、体力を削られてしまう。しかしオートマチックモードでは、その削り量がさらに増えてしまうのだ。必殺技を単発でガードしてもそうなのだから、手数の多いスーパーコンボをガードした場合はかなり削られてしまうことになる。できる限りガードしないようにしたい(起き上がりに重ねられたりするとかなりつらいが…)。

このことからもわかるように、遠距離から波動拳などの飛び道具を撃たれた場合にガードするのは得策ではない。ジャンプや無敵時間を持つ必殺技を出して無効化したり、こちらも飛び道具などを出して相殺するようにしよう。もちろん、両者の距離が近かったらこの限りではない。ヘタに動くとスキを見せることになり、相手に攻撃するチャンスを与えてしまうからだ。そういう場合はあきらめてガードに徹しよう。





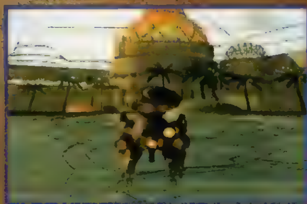
▲マニュアルモードのリュウとオートマチックモードのリュウが、波動拳を10発ずつガードしてみたところ。「ZERO」では両者のダメージ量に変化がない。
▶同じことを「ZERO2」でやってみるとこのとおり。削られる量がモードによってここまで違ってしまうので、オートガードといっても安心してはいられない。

攻殻機動隊
GHOST in the SHELL

話題の3D·A·STGの「攻殻機動隊～GHOST in the SHELL」。2Dと3Dとの融合を追求し、最先端技術を駆使したオープニングムービーの制作も快調! 今回はバトルフィールドのグラフィックや、敵キャラクターの最新情報を一挙に大公開しよう!











原作を忠実に3D化!!

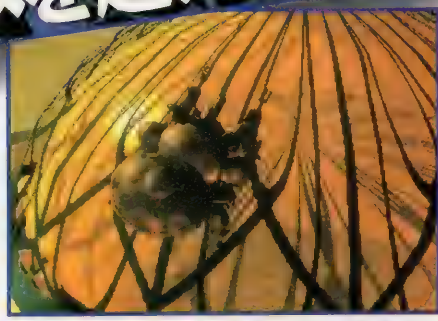




電撃独占スクープ写真入手!!



アニメを超えた動き!



鮮麗なオープニングビジュアルシーン!!



これらの美しいオープニングムービーの背景やロボットは３ＤＣＧで処理。キャラクターなどはデジタルアニメーション。爆発などのエフェクトは、両方の効果的な方を使用するといった凝りよう。３ＤＣＧとアニメーションの併用は、映像世界では珍しくないが、ムービーとして違和感なく仕上がっているのがこの作品で一番驚嘆すべき点だろう。しかも、この完成度でもまだ80%のデキというから驚き！　この後、色調調整などがされさらにイカしたデモムービーになる予定だ。

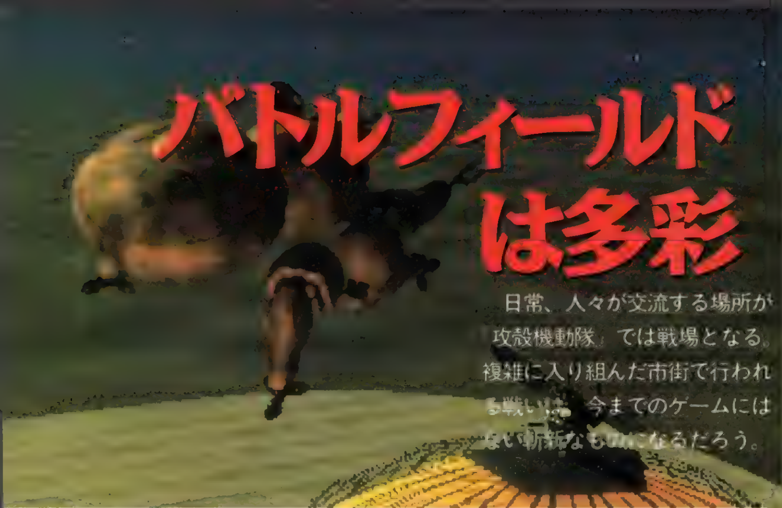


攻殻機動隊
GHOST in the SHELL

ジャンル	3D·ACT·STG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	未定
発売日	年末予定		

秀逸のデキ



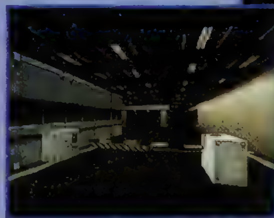


バトルフィールドは多彩

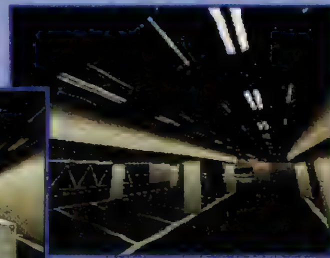
日常、人々が交流する場所が「攻殻機動隊」では戦場となる。複雑に入り組んだ市街で行われる戦いは、今までのゲームにはない斬新なものになるだろう。

地下駐車場

薄暗い中に、駐車スペースの白線がくっきりと目立つ地下駐車場。広くて見渡しも良いが高さがなさそう…。キミならどう戦う？



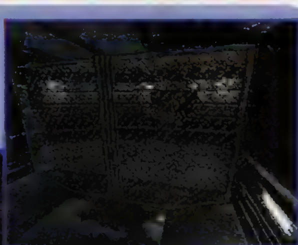
▲コンクリートと鉄板に囲まれ、重々しい雰囲気がある。

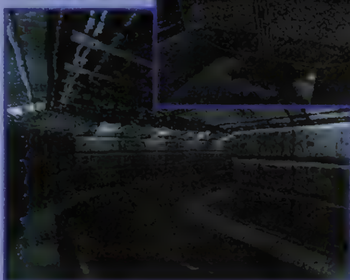


▲車両を運搬するリフトもこのフィールドには設置されている。

地下通路

幅も高さもなく、隠れる場所が少なそうな地下通路。ここではどんな敵が待ち受けているのか…。戦い方が限定されそうなフィールドだけに、キミのフチコマを操る腕の見せどころになるかもしれない。早く詳細が知りたいフィールドだ。





◀▲薄暗いので、敵を見て確認するのがツラそうなフィールド。索敵が重要になりそうだ。

市街地

香港の町並みを思わせる市街地。ここにはさまざまな看板が見られる。戦いで邪魔になるのか、それとも自分の行動を有利にするものなのか？　色々な作戦がたてられそうなフィールドになりそう。





◀▲プレイヤーが搭乗するフチコマは、原作でワイヤーを使い壁を滑り降りることができた。このフィールド（市街地のビル）ではその能力を存分に発揮するのでは？

港

船が停泊している港。甲板に乗れるかどうかはまだわからない。クレーンやコンテナが数個配置されている。



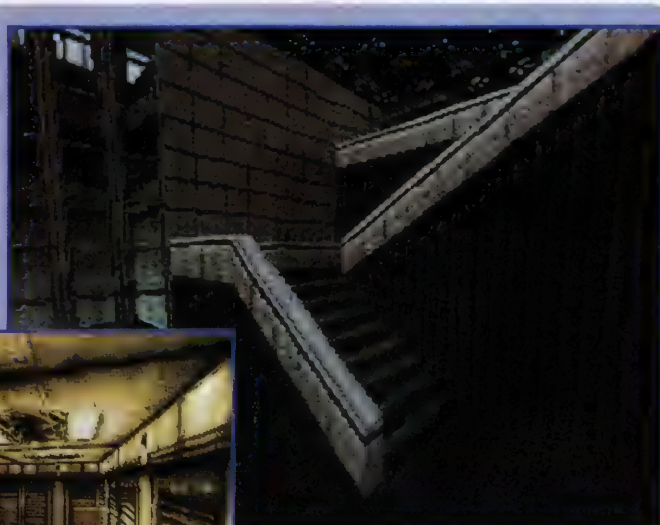
▲コンテナやクレーンなど、数々の障害物をどう使うかが戦いのポイントになりそう…。

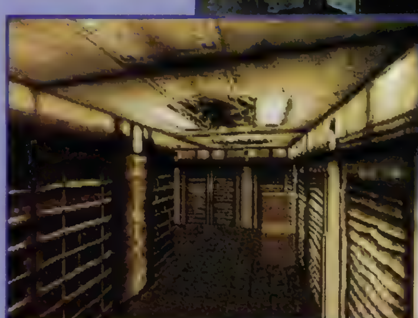


▲貨物船のような船もバトルフィールドになるのかどうかが気になる点だよね。

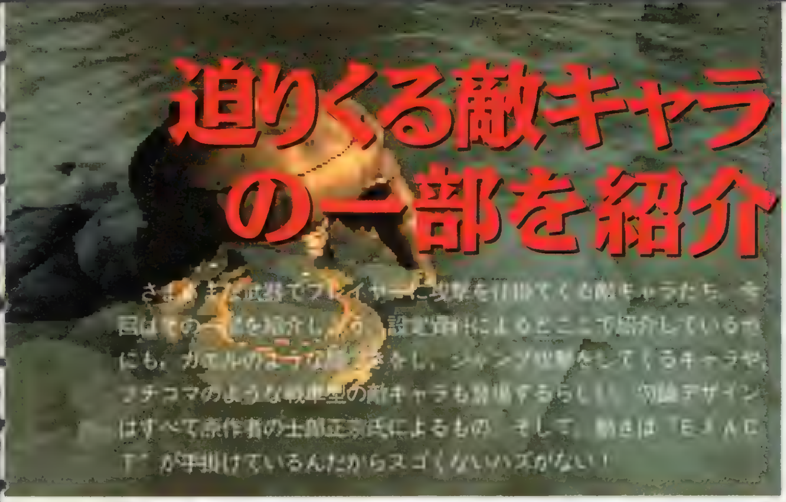
建物内部

上層や下層に行ける階段（エスカレーター）が随所に配置されているフィールド。高低差があるだけに戦闘も一筋縄ではいかないかも。ちなみにビル戦で一番厄介なのは階段戦だって知ってる？





◀▲建物内部はまるで入り組んだ迷路のように通路が続いており、受け付けのカウンターもあれば、階段もある。部屋の扉も随所に見られるが中に入れるのだろうか？　同様にエレベーターの扉のようなものも…。



迫りくる敵キャラの一部を紹介

さまざまな武器でプレイヤーに攻撃を仕掛けてくる敵キャラたち。今回はその一部を紹介しよう。設定資料によるとここで紹介している他にも、カエルのような姿をし、ジャンプ攻撃をしてくるキャラや、フチコマのような戦車型の敵キャラも登場するらしい。勿論デザインはすべて原作者の士郎正宗氏によるもの。そして、動きは「E X A C T」が手掛けているんだからスゴくないハズがない！

マース1



◀背中にランチャーを搭載。時々歩いて居場所を変え、砲撃してくるぞ。

アラクネ



▶動きが早く、近距離戦では、パンチ攻撃をも仕掛けてくる。

ランチャー



◀▼もう１つの電撃スクープ、「ランチャー１」（ミサイル攻撃型）と「２」（マシンガン攻撃型）。両機とも移動しないが、首は可動可能。

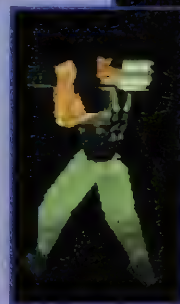


テロリスト

グループの名称は「人類解放戦線」。人体改造や機械化などのハイテクすべてに反対しているグループ。キャラパターンは色々あり、迷彩服を着ている者やジャンパーを着ている者、また写真のようにベストを着ている者もいる。勿論各キャラ、攻撃方法もさまざまだ。







◀▲電撃スクープの１つ、テロリストのグラフィック。攻撃力の高そうなロケットランチャーを構えてフチコマに襲いかかってくるのだ。設定によると動作は鈍いらしいが……。

攻殻機動隊イベント情報

去る７月13日にメイキング版「攻殻機動隊～GHOST in the SHELL」を放映した衛星放送ＷＯＷＯＷチャンネルで今度は英語吹き替え、日本語字幕の「インターナショナルバージョン」を放映することが決定。日時は８月24日（土曜日）の22:00～23:30。この「インターナショナルバージョン」はビデオ＆ＬＤが好評発売中





PS版サンプルROMを電撃入手！





すでにPSでの登場が決定しているタイトーの3D対戦格闘ACT『サイキックフォース』。今回は早くも入手したサンプルROMから、アーケード版と見間違うほどのクオリティを持つPS版の画面を大公開するぞ！まずは、超能力者たちによるバトルアクションをじっくりと見てほしい！



BARRIER GUARD

▲超能力者が闘うこのゲームならではのシステムの1つ。ガード中に十字キーを1回転させることで、相手の技を100%防御可能なバリアを張れるのだ。





超能力PSYCHIC POWER

▲◀エミリオが生み出す光の奔流が相手を飲み込むアークエンゼルと、虚空から発生させた剣で相手を貫くウォンの戒めの洗礼ＳＰ。超能力者の繰り出すこれらの技が、通常の格闘ゲームでの必殺技にあたる。「サイキックフォース」では360度、全方向がバトルフィールドの舞台となる。一見コマンド入力が大変そうだが、超能力技のコマンドは、相手の位置に関係なく入力することができるぞ。たとえば、➔➔＋攻撃ボタンというコマンドは、相手が上にいようが左にいようが➔➔＋攻撃ボタンでＯＫなのだ。

常識をくつがえす超能力者たちの空中バトル!

ＰＳ版には、完全移植である「アーケード」のほかに「バーサス」「トレーニング」「ストーリー」の４つのゲームモードがある。また、オープニングには、オリジナルアニメーションと影山ヒロノブ氏による主題歌が流れるのだ。





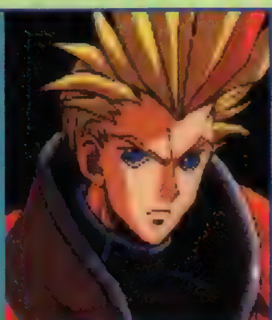
◀▲このゲームの闘いは、超能力者が生みだした結界のなかで行なわれる。この結界の壁にぶつかると、ダメージを受ける上に一定時間行動できなくなってしまうのだ。壁の使い方が闘いを左右するぞ!



PSYCHIC FORCE

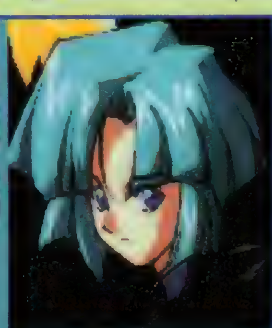
ジャンル	３Ｄ対戦格闘	価格	未定
メーカー	タイトー	対応周辺機器	未定
発売日	10月予定		

BURN



火炎使いの熱血高校生。失踪した親友キースを探す内に、秘密結社「ノア」の存在とその目的が世界征服であることを知り、闘いを挑む。

EMILIO



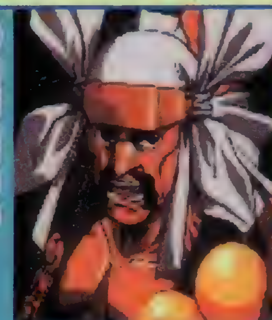
光を操る14才の少年で、内向的なイジメられっ子タイプ。「ノア」に所属していたが、バーンによって救い出され、以後行動を共にする。

WENDY



風を自在に扱うことができる15才の少女。超能力者の姉を探す途中に「ノア」に接触。その目的を知り、バーンと共に闘うことになる。

GENMA



呪符使いの退魔師。超能力者の理想郷建設という「ノア」の目的の裏に、巨大な魔の影を感じた彼は超能力者を封じるべく行動を開始する。

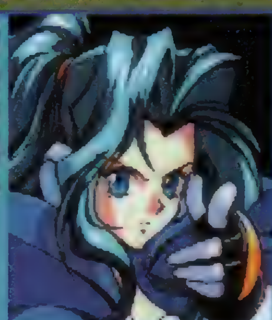
数奇な運命の元に集う８人の超能力者たち!

WONG



時空を自在に操る冷酷非情な男。香港の貿易会社の社長で、自らの野望のために超能力者を利用することを思いつき、「ノア」と結託する。

SONIA



ウォンの私設研究所で造られた人工生命体。サイキックパワー増幅装置を内蔵しており、電気を使った超能力を扱うことができる。

BRAD



重力使いの二重人格者。自分の中の残虐な面を押さえ切れなくなってきたことに恐怖を感じた彼は、「ノア」に救いを求めるのだが…。

GATES

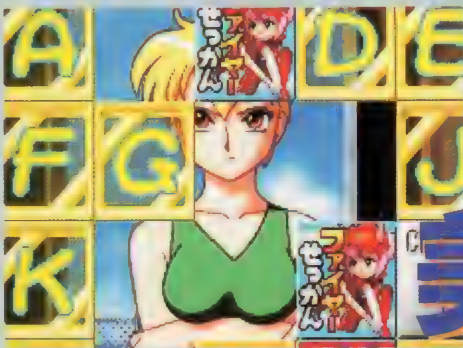


米軍の対超能力者用サイボーグ。過去に妻と娘を超能力者に殺された彼は、復讐のために自らサイボーグになることを志願した。


A2C
Arti-Art Corporation
NOT TREASURE HUNTER
ノットトレジャーハンター
1920年 ――
古代文明の謎に挑んだ
一人の英国人がいた。
失われた財宝をめぐり、
謎と冒険がマルチストーリーで展開する、
フルポリゴン・アドベンチャー。
ノット・トレジャー・ハンター第1弾！
Illustration by 末弥 純
'96秋全国一斉発売!!
予価 ¥5,800（税別）
●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。
製作・著作◆株式会社アクティアート　音楽◆藤野和良(Human Soul)
CAST◆ジェームス・アークライト：池田秀一　カルミス：塩沢兼人、他
PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミヒル6F
TEL.06-636-5999
株式会社アクティアート


電撃プレイステーションG
電撃PlayStationG
電撃プレイステーションはいつも心にGを持つ、熱く激しい雑誌です。貴方に正しく素晴らしい、Gの世界をお届けします。とりあえず、他じゃ見れないあの情報があっという間によくわかる。さあ、読んで下さい。
★今号のタイトル★
アイドル雀士スーチーパイII
いまどきのバンパイア
ルプ☆さらだ
ときめきメモリアル





待望のPS最強美少女麻雀

アイドル雀士 スーチーパイII Limited



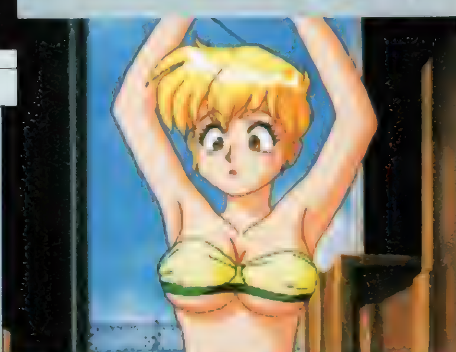
ハイクオリティな移植と惜しげもなく盛り込まれたオリジナル要素の数々で、ファンの注目を集めていた『スーチーII』の発売が、いよいよ間近に迫ってきた！　今回はそのゲーム内容を徹底解剖してみたぞ!!

アイドル雀士スーチーパイII Limited

ジャンル	TBL	価格	¥7,800
メーカー	ジャレコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月予定		



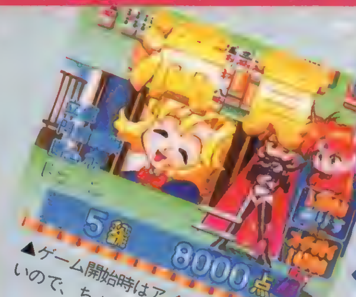
ついに完成



楽しくかわいくエキサイティング！

色々なアイテムやイベントを盛り込み、ゲームとしての楽しさを追求した『スーチーⅡ』の麻雀システム。その中身をしっかりつかんで、勝負を楽しく勝ち抜いていこう！

これが『スーチーⅡ』の麻雀勝負だ！



▲ゲーム開始時はアイテムがほとんどないので、ちょっと勝つのがキツイかも…。

ゲーム中でスーチーパイ自身も言っているが、『スーチーⅡ』のシステムは基本的にイカサマ麻雀。だが他の脱衣系麻雀と大きく異なるのは、イカサマを必殺技やパネルマッチとして取り込み、ゲーム自体の楽しさへと変えてしまった点だ。対戦相手は手強いが、プレイヤー側も必殺技を使えば対等に戦える。ほかの麻雀ゲームにない感覚の勝負が堪能できるぞ。

パネルマッチでいろいろかせげ

『スーチーパイ』シリーズの大きな特徴が、このパネルマッチシステムだ。

神経衰弱の要領で20枚のパネルをめくり、同じパネルを当てればそれに応じたアイテム入手やイベントが起こる。パネル配置にはキャラごとに法則があるので、少しでも早くそれを見抜こう。

▼貴重なパネルは確実にめくるべし！





ポイントパネル

ゲーム中もっとも重要なパネルがこれ。このポイントをためることで、他の美少女雀士たちが変身して仲間になってくれる。ストーリーモードをクリアするには、このポイントをできるだけ多く集めるようにしよう。



イベントパネル

このパネルを当てるとルーレットがスタートし、止まった絵柄に応じたイベントが発生する。イベントは全部で８種類あるが、役に立つ物からダメな物まで千差万別。「天国と地獄」と言いたくなるような危険なパネルだ。



ヘルパーパネル

仲間にした美少女雀士の力を借りるには、このパネルが必要となる。仲間の必殺技が使える条件がそろったときにこのパネルがあれば、自動的に必殺技が発動してくれるのだ。何枚もためれば必殺技の連発コンボも可能だ。

必殺技を決めろ！

対戦時に一番役立つのが、パネルマッチで入手できる４つの必殺技だ。自動発動するモノと、自分で使えるモノの２種類があり、どれも対戦を有利に進めてくれるものばかり。ここぞという時に使い分けよう。



必殺！ スーチースティック

４つの必殺技の中で、もっとも最強の技がこれ。リーチをかける際にこれを使えば、フリテンだろうと存在しないはずの５枚目の牌だろうと、一発でツモることができる。仲間の雀士の技と組み合わせれば、さらに強力だ。



ファイアーせっかん

こちらが相手の当たり牌を振り込んでしまったときに、その牌を破壊して振り込みをチャラにしてしまう、自動発動系の荒技。きわどい勝負のときに相手がリーチをかけてきた場合は、重宝するぞ。



ハイパーアイ

これを使えば、相手の牌を強制的にオープン状態にすることができる。相手が先にリーチをかけてきた局面でなら、相手の当たり牌が一目瞭然。地味ながらも役に立つことこの上ない技だ。



スペシャル召喚

アーケード版では前作のキャラが登場して、ツミコミをしてくれるという技だったが、ＰＳ版ではその機能がまったく変化。ゲーム開始前に自動発動し、不要な牌を何枚でも好きなだけ交換してくれるのだ。


▲パネルマッチでアイテムを手に入れれば、不利な勝負も一気に逆転できるのだ





美少女雀士たちがくりひろげる 4+1のストーリー

アーケード版とまったく変わったのが、ゲームのメインとなるストーリーモード。声優の熱のこもった演技や前作キャラの出演などが加わり、まったく新しい『スーチーⅡ』の物語が楽しめるのだ！

謎の敵にさらわれた前作のキャラ・片桐志穂を助け出すため、スーチーパイが特別な力を持った美少女雀士たちを仲間にして、志穂の行方を追う……これがアーケード版のストーリーだったが、基本的な部分はPS版も変わりない。だが、ほとんど別物といってもいいようなアレンジが全体に加えられている。

その1つは、スタート時に好きな美少女雀士をパートナーにできるようになったコト。さらに対戦前に声優たちの熱のこもったセリフが応酬するストーリーデモの展開。パートナーが変わればデモでの対戦相手へのリアクションも当然変わるので、誰をパートナーにするかによって、話の展開がまったく変わってくるのだ。他にも水野佑紀をはじめとして、前作の人気キャラたちもたくさん登場し、『スーチーパイ』ファンにはたまらない仕上がりとなっているぞ。



◀最初からパートナーセレクトができる分、アーケードより楽にクリアできる？

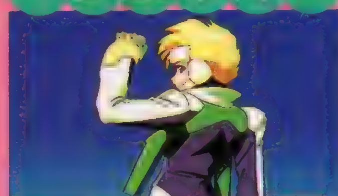
ピーチパイ


▲ストーリーデモでは、変身前と後の声の調子や、性格のギャップが実に楽しい。

人間界に修行に来た魔法の国のプリンセス

同じ牌が3枚以上ある状態でリーチして上がったときに、ウラドラをつける〝ピンキッシュ・フローレア〟が必殺技。使用条件も優しく、スーチースティックと組み合わせやすいので、一番使い勝手のいい仲間といえるかも知れない。

レモンパイ


▲デモでは自分が機械の身体ということを気にしている描写があり、けっこう泣ける。

正義のために戦うバイオニック雀士!

必殺技の〝ライトニング・ブレード〟は、南場のハイテイツモの状態でテンパイしていたら、ツモった牌が当たりになるというもの。狙って使いにくい技だが、ひょんなときに発動してくれるので、彼女を仲間にするとラッキーな気分になれるかも。

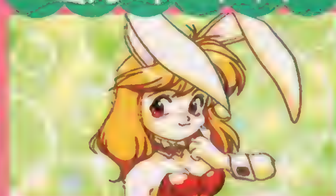
チェリーパイ


▲変身前のボケぶりと変身後の女王様ぶりがナイス。お姉さま好きなら彼女を選べ！

二つの顔を隠し持つとても危険なお姉さま

は、リーチ後にカンしたときにリンシャン牌が当たる、珍しい発動条件の必殺技。使い勝手は悪いが、イベントもおもしろいしスーチースティックを節約するのに重宝する。必殺技アイテムを温存したい人にオススメ。

ミルキーパイ


▲西原久美子の快演に注目！　もったいなくてデモが飛ばせないぐらい笑えるぞ。

その目的は地球征服? コレでも立派な宇宙人

リーチ前にカンをすると、確実にカンドラがつく〝ミルキーシャワー〟が必殺技。ほかのキャラの必殺技との連携もしやすいので、初心者から上級者までオススメのオールマイティーなパートナー。宇宙人っぽいセリフのテンポもおもしろいキャラ。

これがうわさのおまけモード

美少女雀士スーチーユキ

ボスキャラ登場までに、仲間全員を変身させてボスをクリアするとストーリーモードはハッピーエンドとなる。パートナー全員をすべてハッピーエンドで終了させれば、このおまけモードがプレイ可能になるのだ。

タイトル通り、このモードの主役は水野佑紀ことスーチーユキ。彼女が悪のイカサマ雀士（スーチーパイたちのこと）を倒すために戦う、爆笑ストーリーが繰り広げられるのだ。


◀この通り、オリジナルのタイトルCGもばっちりだ！


◀このモードでは必殺技アイテムはいっさい使えないぞ。

おまけモードも充実！

PS版『スーチーⅡ』はディスク3枚組。残り2枚にはファン感涙のオマケがいっぱいなのだ。

じっくり麻雀を楽しみたいなら
フリー対戦モード

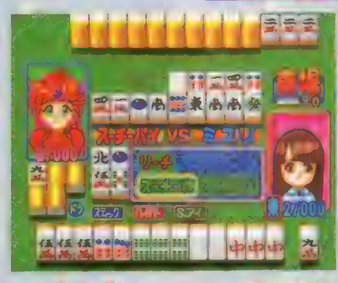
前作にもあったフリー対戦モードは、今回もばっちり用意されている。新キャラはもちろん、ストーリーモードに登場した前作のキャラたちもしっかり使える。新たに録音された対戦時のセリフやリアクションも、楽しめるモノばかりだぞ。

対戦相手は15人



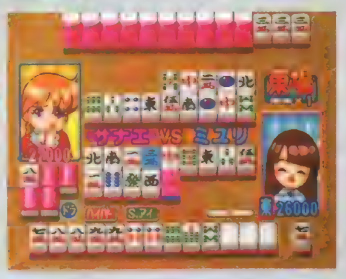
▶対戦に使えるメンバーはどれも厳選された実力者ぞろい。セシルD対レイカなんていう、新旧ボスキャラ対決なんかもばっちり楽しめるぞ。

必殺技は有効に



◀パネルマッチはないので、必殺技はスーチースティック、ファイアーせっかん、ハイパーアイを1回ずつしか使えない。勝負どころで大切に使おう。

こんなウラワザも



▶スーチーパイら変身雀士の場合、変身前の状態で戦うこともできる。R1を押しながら決定するとプレイヤーキャラ、L1だと対戦側キャラの変身を解除できるようになっているのだ。

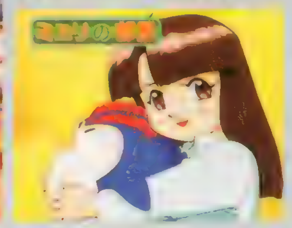
人気サブキャラミユリと遊ぼう
ミユリの部屋

前作でも人気の高かったロリキャラ・ミユリで色々遊べるのがこのモード。タイトル画面では色々なセリフをしゃべってくれたり、フリー対戦で負かした相手のコスチュームを着せ替えできたりするなど、楽しい仕掛けがたっぷり詰まっている。



◀ちょっとアブナイ着せ替えモード。フリー対戦で全員クリアすると、秘密のコスチュームも登場するのだ。

▼この画面でモードを抜けるフリをすると、おもしろい反応をするぞ。



声優インタビューも満載

登場声優のビデオクリップやインタビュー、メイキング風景などの実写映像が入ったおまけも見逃せない。サターン版では3人分しか収録されていなかったが、PS版では、かないみかさん、松本梨香さん、西原久美子さん、こおろぎさとみさん、高橋美紀さんの5人分が収録されているぞ。



◀人気女性声優陣の生の声と姿がたっぷりと楽しめちゃうのだ。

オマケCDのアフレコ現場取材レポート!!

このソフトを予約した人だけがもらえる、オマケCDのアフレコ現場に突撃取材！人気声優陣がズラリとそろったスタジオは、まさに豪華絢爛!!

──今回のアフレコと「スーチーパイ」についてお願いします。

「片桐志穂役の矢島晶子です。志穂ちゃんは……ボケていてかわいいので好きです(笑)」

「水野佑紀こと高橋美紀です。みんなの心の中に住んでるような女の子だと思います。私自身にもそういう部分があるので、無理なく演じています」

「小百合とみるくを演じさせていただきました西原久美子です。どっちもウサギです(笑)。自分では演じ分けていますけど、聞いててわからなかったらごめんなさい(笑)」

「天野麻衣とありす役の吉田古奈美です。麻衣の方はパイ作りに一生懸命なんですけど、私は彼女よりは味覚がいいと思います(笑)」

「さなえ役の水谷優子です。さなえちゃんはいじめられるのが好きな 健気な女の子です。「お前も頑張れよ」っていう感じです」

「ミユリ役のこおろぎさとみです。いっぱい皆さんからおハガキを頂きました。『みゆりは1人じゃないんだぞ』という気持ちで頑張って演じました」

「御崎恭子役のかないみかです。言いたい放題に何でも言える役なのでスッキリします。いい気持ちです(笑)」

「佐々木留美をやらせていただきました、富永みーなです。白衣の天使は私も憧れなので、とても嬉しいです」

「一文字つかさと橘麗華役の松本梨香です。この中では、男勝りでシャキシャキしているのが



売りです。すごくおもしろい作品に仕上がってるんじゃないでしょうか？」

──どうもありがとうございました。

【追加情報】8／22〜24に行われる、東京ゲームショーで声優さんを呼んだイベントがあるぞ。出演はかないみかさん、高橋美紀さんほか。

いまどきのバンパイア

BLOODY BRIDE

新感覚の恋愛SLG

昼は高校生、夜は吸血鬼として2重生活を送り、お目当ての少女の血を吸わせてもらうのが目的という、変わった設定の育成SLGだ。今回は、ゲーム画面を初公開！ オープニング&イベントのビジュアルと、これまで謎だったゲームシステムに迫る！





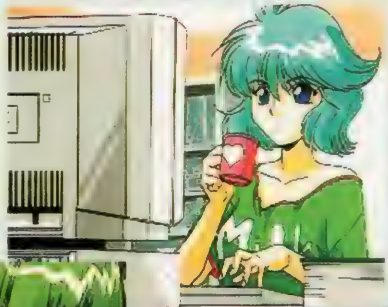


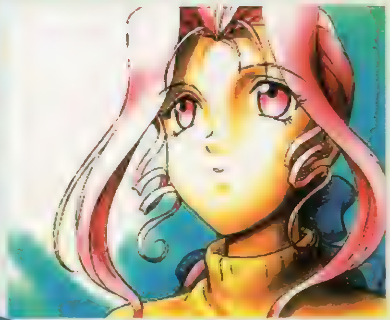
いまどきのバンパイア
BLOODY BRIDE

シャンル	シミュレーションロマンス	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月予定		

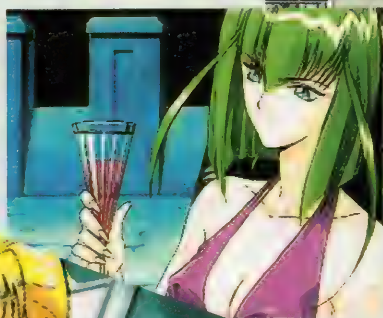
主人公は高校生のバンパイア

主人公フェイドは、魔界から修業のために人間界へやってきた、半人前の吸血鬼。彼の最終目的は、プラチナオーラという特殊な生体エネルギーを持つ乙女の心をつかみ、花嫁として魔界へ連れ帰ること。そのプラチナオーラの持ち主が、下で紹介している3人の少女だ。さらに、フェイドのライバルとなるバンパイアハンターや、フェイドの2人の兄、フェイドを狙う魔界の住人なども登場して、ストーリーを盛り上げるぞ。





主人公フェイドのライバル
神宮寺玲緒
人間界の学校に通うフェイドの同級生となる。お金持ちでキザなヤツ。謎につつまれた部分も多いキャラで恋愛以外でもフェイドのライバルとなる。





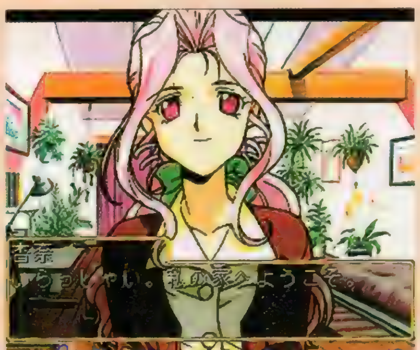


落ちこぼれ吸血鬼
主人公
フェイド
魔界の貴族に当たる貴族の3男。まだ半人前なため、なにかと優秀な2人の兄と比較されてしまう。3年間の修業で、成長することができるか…!!

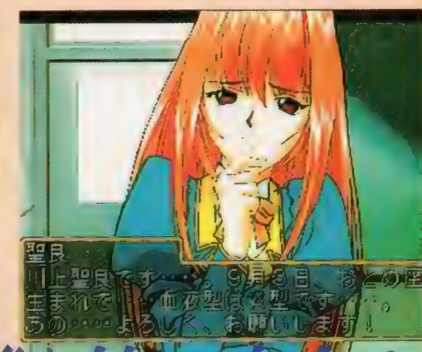
後藤絵里香（ごとうえりか）
科学や実験が大好きな発明マニアだけど、暗く閉じ込もるタイプじゃなくて、好奇心旺盛で行動的な性格の元気娘なのだ。



牧村杏奈（まきむらあんな）
生まれつき病弱で、おっとりした性格をしている。自然を愛し、動物と心を通わせることができるという、優しい女の子。



川上聖良（かわかみせら）
清楚で純情な、典型的なお嬢様タイプの女の子。なんと吸血鬼のフェイドにとっては天敵ともいえる、教会の神父の娘なのだ。



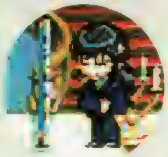
最上級の血液"プラチナオーラ"を持つ少女たち

『いまどき』の3大要素は吸血、バトル、デート

フェイドに与えられた修業期間は3年間。その間にプラチナオーラを持つ乙女の心をつかむことが目的だ。ゲームの進行は、平日と土、日曜日や休日に分けて行われる。平日は、学校行事や女の子の誕生日といった特別な日以外は自動的に経過していき、土・日、休日がプレイヤーの行動できる日になっているぞ。1日の行動は昼と夜にわかれていて、それぞれの時間帯の中で、時間を消費しながら行動することになる。ここでは家でのトレーニングや、街へ出て女の子をナンパする、電話をかけるといった行動をとることができるぞ。



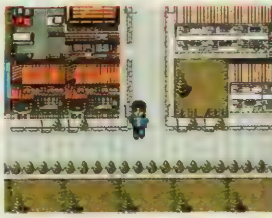
▶昼と夜を、それぞれ1ターンとして、家でトレーニングする場合には、1ターンまるごと消費する。



▶トレーニング中には、フェイドのキャラクターが表示される。これは礼儀作法を選択した場合だ。



▶ときには、休息で体力を回復させることも必要。吸血鬼だけに、棺桶の中でオヤスミするのだ。



▲街では、ショップへ行ってアイテムを買うこともできるぞ。

自己鍛錬は基本です



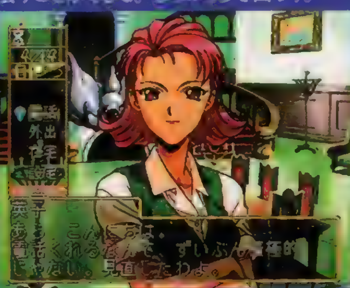
▲魔力や妖気など、このゲームならではのパラメータもある。装備アイテムもうまく使ってパラメータを上げよう。

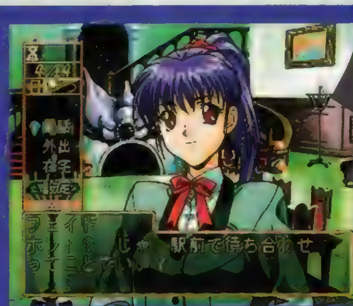
吸血

使いわけるのだ

バンパイアであるフェイドは、女性の血を吸うことによって力を得ることができる。吸血のターゲットになるのは、街でナンパした女の子たち。彼女たちとのデートを繰り返し、うまく会話での選択肢を選んでいけば、女の子の血を吸うことができるようになる。吸血が行えるのは、もちろん夜だけ。成功すればフェイドのパラメータがアップしたり、経験値を得てレベルアップできる。フェイドの成長のために不可欠な行為だ。

▼ターゲットになる女の子たちとは、街で出会うことができる。しっかり歩き回ろう。





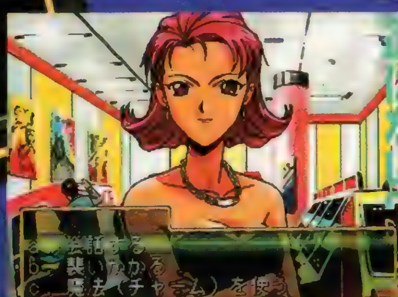
▲女の子をナンパしまくるのも、プラチナオーラの乙女を手に入れるためだ。



巧みな話術で女の子を……



手段は選ばない？



夜の街を徘徊して、ターゲットとなる女の子を見つけ出すのだ！

昼と夜、2つの顔を

バトル

行く手を阻む魔物たちは実力で排除せよ!

人間界には、フェイドのようなバンパイアのほかにも、棲みついている魔界の生き物たちがいる。夜の街を移動しているときには、そんな魔物とエンカウントして戦闘になることがあるぞ。バトルに勝利すれば、吸血に成功したときと同様に、パラメータが変化し、経験値を得られる。ときには、魔物ばかりじゃなくて、フェイドを狙うバンパイアハンターとの戦闘になることもあるだろう。強敵との戦いのためにも、日頃の育成が大切だぞ。



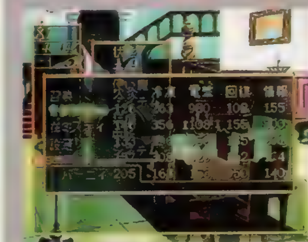
▼さまざまな魔法の中から、攻撃方法を選択。レベルアップすれば、強力な魔法も使えるのかな?



▲戦闘シーンでは、装備しているアイテムも重要。ナイフやダガーといった通常の武器のほかにも、MPを使わずに魔法を使える腕輪なんかもあるぞ。

5人の使い魔がサポート

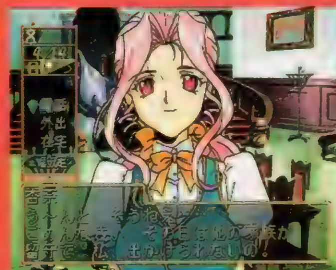
人間界に来たフェイドには、少女の姿をした5人の使い魔がついてくる。彼女たちは、戦闘でフェイドを助けてくれるほか、ナンパできる女の子の居場所や、電話番号など、さまざまな情報を集めてくれたりもする、とても役に立つ存在なのだ。使い魔たちには能力差があるので、状況によってうまく使い分けよう。


◀使い魔たちの能力も、育成で変化するのだろうか。

デート

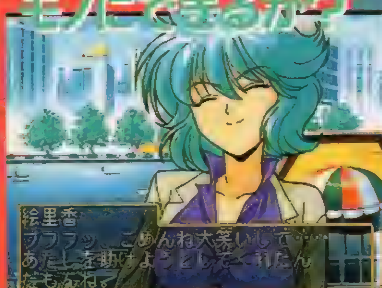
日の光のもとでデートを重ね、プラチナオーラを持つ乙女の心をつかもう!

吸血を成功させるためにも重要なのが、デートの場所選び。女の子の電話番号がわかったら、電話でデートの約束をすることができる。デート中には、会話での選択によって相手の女の子の感情値が変化するぞ。もちろん、プラチナオーラの持ち主たちともデートすることができる。彼女たちは、ほかの女の子のようにカンタンに口説くことはできないが、それだけにデートでの行動が重要になってくるだろう。





この笑顔をモノにできるか?



▲▶デート中の会話シーンでは、こんなふうに女の子たちのいろんなリアクションを見ることができるぞ。

彼女の家へ…





イベントも充実!



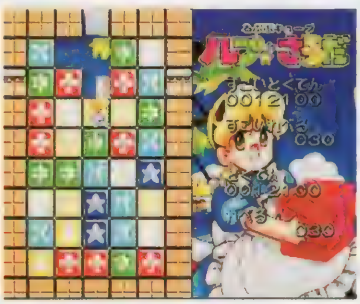
るぷぷキューブ ルプ★さらだ

ついに発売間近にせまった期待のパズルゲーム『ルプ★さらだ』！ ちなみにこのソフト、PSでは珍しいクリアケースで発売されるとのこと。今回は、各ステージごとに挿入されている歌の紹介からゲームのシステム、さらには特典品についても徹底的に大紹介しちゃおう！

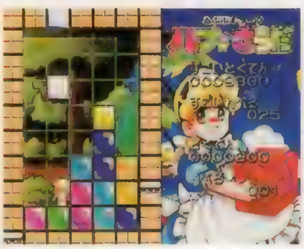
るぷぷキューブ ルプ★さらだ

ジャンル	PZG	価格	¥4.800
メーカー	データム・ポリスター	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	8月予定		

あそび方1 限界に挑戦！ あくしょんモード



このモードは自分の腕にあわせて、3段階のレベルからスタートできるようになっている。キャラの真上から次々に降ってくるキューブを3個以上並べてジャンジャン消そう。点数は、キューブを一度にたくさん消したり、連鎖で消したりすると高得点がもらえるぞ。



キューブの種類も色々

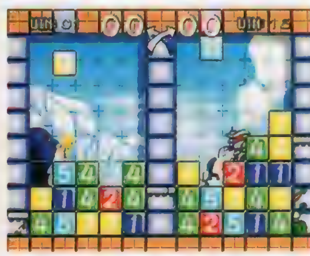
◀▶ゲームをスタートする前にキューブの柄を3種類（ふつう、数字、とうめい）の中から選択が可能。自分の好みで選ぼう。

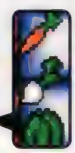


あそび方2 連鎖連鎖で相手を倒せ たいせんモード



あくしょんモードを2人で対決！ このモードは対戦者の腕にあわせて個別に5段階のレベル設定ができる。このことによって、お互いのレベル差がなくなり対戦がより熱くなるのだ。また、たくさんのキューブを消したり連鎖をしたり、上の方で消したりすると、妨害キューブを敵に送ることができる。この妨害キューブは隣接するキューブを消さないかぎり消えないので厄介だぞ。





◀対戦成績は画面のはじにグラフィックで表示されていく。ニンジンが1勝利分。カブが5勝利分。そしてスイカが10勝利分に値するのだ。スイカを団子状に積み重ねるまで頑張ちゃおう。

豪華な特典も要チェ～ック♡

この『ルプ★さらだ』には、豪華特典として特製オリジナルシールが付いてくる。形、大きさなどの種類も豊富で、キミのPS環境を彩るには最高のアイテムになること間違いなし！ 描き下ろし作品ばかりなので竹本泉氏ファンは見逃すな!!



▲電源ボタンに貼ってもよし、開閉ボタンに貼ってもOKの、かわいいシールも付いている。



◀各ワールドのサラダが全員集合。メモリカードケースに貼るシールは画期的!!

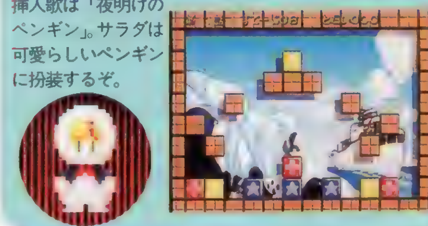


あそび方3 ショートストーリーとパズルが合体!! すとーりーモード

1つのお話(ワールド)には10のステージが用意されていて、好きなステージからチャレンジできる。全てのステージをクリアするとお話の結末と竹本泉氏の描き下ろしグラフィックが見れるようになっているのだ。お話は全部で10。クリアしたお話の自キャラは〝あくしょんモード〞や〝たいせんモード〞でマイキャラとして使用可能になるぞ。

第1話 おじさんとペンギン

挿入歌は「夜明けのペンギン」。サラダは可愛らしいペンギンに扮装するぞ。



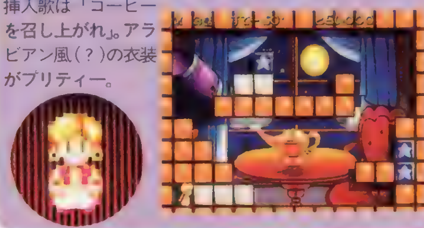
第2話 ナースの神様

挿入歌は「世界のナース」。ナイスなナースというフレーズが聴いていて楽しいぞ。



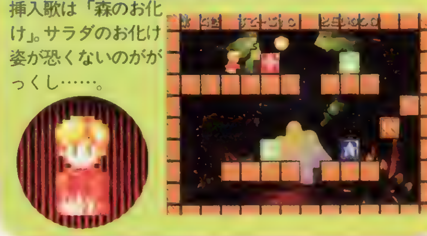
第3話 おじさんとランプの精

挿入歌は「コーヒーを召し上がれ」。アラビアン風(?)の衣装がプリティー。



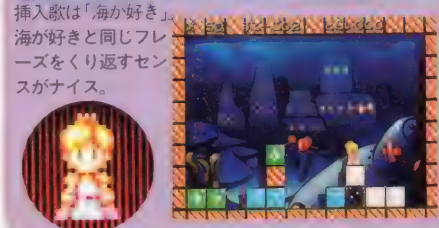
第4話 おじさんとお化け

挿入歌は「森のお化け」。サラダのお化け姿が恐くないのががっくし……。



第5話 おじさんと海底王国

挿入歌は「海か好き」。海が好きと同じフレーズをくり返すセンスがナイス。



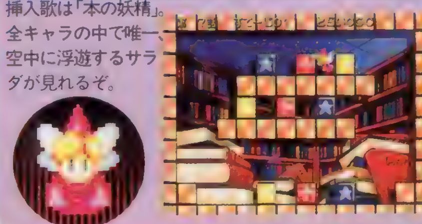
第6話 山歩き

挿入歌は「山歩き」。サラダ役の鈴木砂織さんが1番気に入っている歌



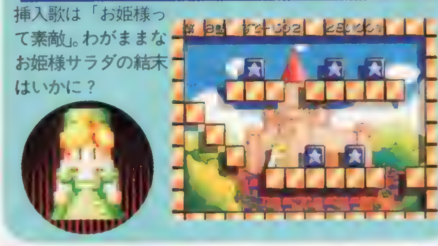
第7話 おじさんと本の妖精

挿入歌は「本の妖精」。全キャラの中で唯一、空中に浮遊するサラダが見れるぞ。



第8話 わがままなお姫様

挿入歌は「お姫様って素敵」。わがままなお姫様サラダの結末はいかに?



第9話 サラダと花の種

挿入歌は「花の種」。バックに描かれた巨大な双葉の芽がこのお話しのポイント。



第10話 おじさんとロボット

挿入歌は「ロボットロロロ」。頭にアンテナをさしたロボットサラダが登場。



パズルが苦手でも大丈夫

各ステージにはパズルの解き方の1例が記憶されていて、トライした回数に比例してヒントを教えてくれる機能がついている。○ボタンを押していけばキャラが記憶された解答の手順にそって1つのヒントにつき1つの行動(ジャンプや押す、もちろん振り向く行動も1つと数える)をとってくれるのだ。この機能のおかげでパズルが苦手な人でも安心♡



◀「最初の1手だけ知りたい」と思ったときに使うのもOK。



第2回

ノンストップ！

Non stop! ときめきメモリアル

コーナーの出だしは、いきなり大好評!!

今回もこのコーナーは飛ばしまくりだぞ！　第２回の内容は、『ときめき２（仮）』を応援する企画、Windows95への移植決定、CD&ジグソーの情報、そして大人気の読者プレゼントと、盛りだくさんな６ページだ。さらに恒例の声優インタビューは、鏡魅羅役の五十嵐麗さんが登場！　彼女の魅力をたっぷりご堪能あれ!!

電撃PS ＆G'sエンジン 2誌合同企画

『ときめきメモリアル2(仮)』応援団スタート!!

ＰＣエンジン版からＳＳ版まで移植を重ねる『ときめき』。ＣＤやグッズも数え切れないくらい発売され、一大ブームを巻き起こしたわけだけど、基本はやっぱりゲームだよね。Windows95版の登場で移植もピリオドを打ちそうな気配だし、そろそろ次回作をやりたいって思うんだけど、みんなはどうだろうか？

『ときめき』の続編がやりた〜い!!



続編希望嘆願ハガキ募集

みんなの力で続編を実現させよう。これはハガキに「お願いコナミさん、『ときめき』の続編を作って！」と書くだけ。ここですかさず「ＰＳで出して」と書くと、超ラッキーな展開になるかも。「ＳＳと同時発売でも可」というフォローを入れておくと、ちょっとオ・ト・ナ（笑）。あとは、みんなの熱意がものを言う！



◀これは、本誌２月号で行ったキャラコンに応募してくれたみんなのハガキの山だ。あのときの情熱をもう一度蘇らせてほしい！

ついでに続編のアイデア募集

コナミがインターネットのホームページで続編のアイデアを随時募集しているということで、このコーナーでも続編に対する"こうなったらいいな"っていう、意見や要望を募集しちゃうぞ。

例えば…

- ●電話コマンドを改善してほしい
- ●女のコの家に遊びに行きたい
- ●高見公人をライバル役で登場させて！

などなど

「ここはこうしてほしい」っていう小さな希望から、ゲーム全体に関わる大きなアイデアまで広く募集。採用されるかどうかはわからないけど、面白いアイデアがあったら積極的にコナミさんに押すぞ！

その胸のときめき、あふれる想いをハガキに託して送ってほしい

続編希望の熱い想いや続編のアイデアを官製ハガキに書いて、このコーナーの「ときめき２応援団」係宛てに送ってください。

毎月このコーナーで経過報告しつつ募集する予定だ。たくさん集まったら、そのハガキとアイデアをまとめてコナミに持っていくぞ！

たくさん集まったらコナミさんに直訴（笑）する予定!



ときめきメモリアル～forever with you～ ときめきメモリアル対戦ぱずるだま がWindows95に移植決定!!

インターネットでコナミホームページに行ったことのある人は知っていると思うけど、下に挙げた6つのゲームがWindows95対応ソフトとして登場！　しかもDirectX（Windows95で快適にゲームを遊ぶための規格）に完全対応だ。コナミホームページ（アドレスはhttp://www.konami.co.jp/）にアクセスできない人のために、新しい情報が入りしだいこのコーナーで紹介していくぞ。



▲この画面は BMPファイルを表示させたものだけど、雰囲気は出てる!?

移植予定タイトル

- 実況パワフルプロ野球'96
- ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
- ときめきメモリアル～forever with you～
- NBAパワーダンカーズ
- 幻想水滸伝
- ミッドナイトラン

どうなるチェック ときめきメモリアル ～ forever with you ～

やっぱり気になるのは画面比率。ＰＳ版に移植されて「詩織が太った」などの声があちこちで聞こえてきた。せっかく移植するんだから、オリジナルの画面比率に戻してほしいところだよね。


◀これはＰＳ版。画面の比率はオリジナルに近づくのかな？

どうなるチェック ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

最近発表になったＰＳ版の移植ではなく、アーケード版オリジナルからの移植になる。つまり「ぜんだま」などは存在しないのだ。でもインストラクションデモは全部しゃべるようにしてほしい！


◀こちらはアーケード版の画面。これが君のパソコンに！

Win95用スクリーンセーバー集「きらめき宝石箱」も登場！

Windows95対応のスクリーンセーバー集がついに登場。シリーズで発売される予定で、この第１弾は詩織、美樹原、優美、館林の４人をピックアップ。ＣＧ、音声、動画も収録ということで期待大！　さらにオマケとして、描き下ろしイラスト絵はがき５枚が付くぞ。

動作環境＆データ
本体：i486SX以上
メモリ：８ＭＢ以上（16ＭＢ以上推奨）
ディスプレイ：640×480、256色以上
音源：Windows対応の音源ボード
CD-ROMドライブ：倍速以上
ＨＤ：空き容量15ＭＢ以上
メディア：ＣＤ－ＲＯＭ
発売日：９月発売予定
価格：¥4,800予定（税別）


◀ディスプレイを彩り鮮やかにしてくれる壁紙集もあるぞ。


◀表情も背景も変えられるようになったＣＧ集。


▲音声集には、新規収録音声がたっぷり入っている。




▲第１弾「きらめき宝石箱」のメインイラスト



『ぱずるだま』の移植 私も待ってました!

──『ときめき』の声優さんには毎回ゲームをプレイしていただいてるんですが、『プライベートコレクション(以下PC)』をプレイしてみてどうですか?
五十嵐麗さん(以下五十嵐、敬称略):私もソフトを持ってるんですけど、ちょっと時間があればちょこちょこっとプレイできて手軽ですよね。占いとかゲームがあって楽しいですよね。
──「PC」のアフレコはどんな感じでしたか?
五十嵐:おみくじのセリフとかあったから、どんなふうになるのか出来上がりが楽しみでした。
──今度『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(以下ぱずるだま)』がPSで出ますが……。
五十嵐:もう、待ってましたっていう感じです！ アーケードのときから楽しみにしてたんです。
──お上手らしいですね。
五十嵐:えー、誰に聞いたんですか？ ええ、もうゲームセンターに通いましたよ(笑)。CDドラマ収録後の打ち上げのときに「こんなに集まることないんだから『ぱずるだま』をやろう」って、ダーッとみんな引き連れてゲームセンターに行ったことがあったんです。それで「絶対笑えるから本人でやろうよ」って、向かい合っている対戦台でやったのね。あのとき何人くらいいたのかな？ 8人～9人キャラクターが揃ってたんですよ。
──そんな多人数で行って大丈夫だったんですか?
五十嵐:最初、『ときめき』のファンの男の子がいなかったから、みんなでキャーキャーやってたの。でも途中でファンの方が5～6人店に入ってきたんですよ。私たちって「うわぁ、やられたー！」っていう声もキャラクターそのまんまだから、すぐに出演者だってわかってしまったんです。でもね、私たちが楽しむのを邪魔しないようにそっとしててくれた…。そういう気遣いが嬉しかったですね。
──『ときめき』のファンってマナーが良いですよね。それにしても五十嵐さんは『ぱずるだま』がお好きなようですね?
五十嵐:新しくPSに移植されるっていうのを聞いて、ものすごく嬉しかったんです。「やっと、私も家でプレイできるんだ！」って(笑)。
──もうゲームセンターに通わなくていいのねって?
五十嵐:そう！ それに静かなところじゃないとキャラクターの声がよく聞こえないじゃないですか。他のみんなの声もちゃんと聞きたいし。アフレコしてるとき「早く出ないかな」ってワクワクしてたの。
──その『ぱずるだま』のアフレコのときの様子を聞かせていただけますか?
五十嵐:すぐ勝負の決まるものだから、勢いが大事じゃないですか。だからセリフにメリハリをつけて、皆さんの戦意がより一層向上するように心がけて演じました。それでね、「PC」か「ぱずるだま」かどっちだったか覚えてないんだけど、スタジオで何度も笑い声を録ってた記憶があるんです。高笑いだけ最後にまとめて録ったのかな？ あんまり笑い声がすごかったからスタジオの中で音が反響しちゃって、何度もマイクの位置を変えて何十回も笑ったんです。あれは結構疲れましたね(笑)。
──やっぱり「オーホホホ」っていう鏡さんの高笑いは疲れるものなんですか?
五十嵐:ええ。だって何かっていうと笑いますから。他のキャラクターでも何か始めるときのきっかけみたいなセリフってあるじゃないですか。あれが鏡は「オーホホホ」なんですよ。それに現実には絶対あんな笑い方はしないじゃないですか。PCエンジンのときは、あんなにはハッキリ「オーホッホッホ」とは笑ってないんですよ。比較的自分の持っている笑いの中から引き出していたんです。CDドラマになってからですね。たくさんキャラクターが出てくるから、メリハリがないと印象が薄くなってしまうかも知れない。じゃあ台本にカタカナの文字で「オーホッホッホ」って書いてあるから、その言葉通りでいこうってことにしたんですよ。鏡の場合、「○○○よね」で一旦切ってから「オーホホホ」って笑い始めますから、疲れてると本番でちゃんとできないんですよ。高笑いをするときは頑張らないと。
──逆に気合いが入りすぎてもダメでしょうね。
五十嵐:ダメだと思います。あんまり笑うと意識が遠くなりますから(笑)。なんか頭の中が真っ白になっていきますね(爆笑)。



Rei Igara

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

五十嵐麗 ミステリアスインタビュー

声優と小説執筆という2つの顔を持つ、鏡魅羅役の五十嵐麗さんが今回のゲスト。『プライベート～』の「ラッキーチェック」でいきなり大吉が飛び出し、ラッキーな雰囲気でインタビューは開始。多忙なスケジュールにもかかわらず、笑顔でいろいろなエピソードを語ってくれたぞ。

PHOTO/まきたゆういち ヘア・メイク/平田智土 撮影協力/三井海上火災保険株式会社、Risorante Pizzeria FERRARA



◀いきなりオール大吉をゲット！ 家でもプレイなさっているらしいけど、こんなことは初めてとのこと。これはラッキー！！

知らないうちに鏡にドップリと……(笑)

SPECIAL LONG INTERVIEW Shi

──スクリーンセーバー集「きらめき宝石箱」の収録はいかがでしたか？　コンピュータ用語とか多くてカタカナばかりだったと思いますが。

五十嵐：「私、全然わかんないけどやりま～す」って言った覚えがある(笑)。他のキャストの方もきっと同じ気持ちだったと思いますよ。なんか専門用語ってそれぞれアクセントも決まってるみたいだし、難しいですよね。それよりもね、おまけで付いてるプレゼントに対する自分のメッセージっていうのがあったんですけど、そっちの方がドキドキしたかもしれない(笑)。そのプレゼントはそれぞれ自分で買いに行ったのね。そしたら、全然そんなつもりはないのに、みんな役にピッタリ合った物を買ってるんですよ。私も自分じゃ気がつかなかったんですけど、収録のときに他の出演者の方に「私、こんなの買ったの」って言ったら「もう鏡さんにピッタリじゃない」って言われたんですよ。なんか自分の知らないうちに……恐いですね～(笑)。

──すでに役が染み込んでるんですね。

五十嵐：ええ、もう首までドップリと(爆笑)。

──さて、ご自身の演じる役についてお伺いしますが、鏡魅羅というキャラクターの第一印象は？

五十嵐：まず、自分が演じることで言えば、すごく大変だなって思ったんです。ぶ厚い台本渡されて、パーッと目を通したら「オホホ、オホホ」って何かというと笑ってる。笑うっていうのは大変じゃないですか。でも大変な反面、キャラクターの反応が極端だから演じやすい。他のかわいい系の女のコの変わり方っていうのは微妙なんですよね。それに比べると演じやすいですね。キャラクターに関しては、収録前に絵を見せてもらったときに、私はけっこう「かわいいじゃない」って思いました（笑)。

──２年、３年とつきあってうちに、最初の頃からキャラクターの印象は変わりましたか？

五十嵐：私は変わらないかもしれない。自分の受け止め方としては最初のまんまですね。高笑いしてる部分と優しい部分の２面性。こういう典型的な役って受け止めやすいから、自分が「こう演じよう」っていうポジションみたいなものは最初から現在までそんなには大きく変わらないですね。ただ、変わらないと思っていても、演じ方は変わってきてます。ＣＤドラマではどんどん激しくなっていっちゃって、いいのかな～って(笑)。何とか優しい部分を表に出したいと思うんだけど、なかなか台本にないんですよね(笑)。でも、ゲームで元に戻るんですけどね。

──今までアフレコを重ねてきた中で、苦労された点はありましたか？

五十嵐：うーん、ないですね。もう自分の中で出来上がってますから、どんなセリフが来てもたぶん大丈夫だと思いますね。特に鏡っていうのは２面性があるから、ほとんどの状況を網羅していけるんじゃないかな～。だから全然平気ですね。あ、ただそのテンションまで上げなきゃいけないっていうのはあります。例えば、ＣＤドラマの収録が朝早くだったりするとなかなか大変なんですよ。テンションが上がらないまましゃべるとＮＧになりますし。そういうパワーをハッキリ出さないと〝鏡じゃない〟っていうのがあるんですよ。だから始まる前に「よし、やるぞ！今日は鏡だーっ」って立ち上がらないと出てこないかもしれない(笑)。何事も上から物を見る彼女のように、音的にも上から出さないとね。セリフの頭がバッチリ決まれば、あとは楽なもんですよ。何があっても大丈夫！　だから苦労はないですね。

──総合的に鏡魅羅をどう思っていますか？

五十嵐：かわいい子だなと思ってますね。普段素直じゃない分、本当はすごく女の子らしいんじゃないかな～って思います。シャイだったり、内気だったりね。そういうところが可愛らしくて好きです。

──今年の春はイベントキャラバンに出演されましたよね。会場でファン千人以上と「ねえ、みんな?」「はい、鏡さん！」の掛け合いはすごかったですね。

五十嵐：そうなんですよ、おかげさまで。あのときは金月さんに呼ばれて、もう彼女のためにやったんです(笑)。何度もリクエストされて。

──３～４回くらいやって、金月さんが大喜びしてたんですよね。

五十嵐：普段スタジオにいて一方的に発信してるから、交流の機会がないじゃないですか。あの「はい、鏡さん！」っていうのは、スタジオではスタッフもやってくれるんですよ。イベントでみんな答えてくれるかどうかって不安だったんだけど、実際にやったらあんなに……。

──声が揃っちゃって。

五十嵐：そう！　ねっ、すごかったですよね。私は「わぁ、こんなに親衛隊いたのか」って、もう女王様気分になっちゃいましたよ(笑)。

──やっぱり気持ちよかったですか？

五十嵐：いやぁ、あの瞬間って結構ゾクゾクしますよね。本当に気持ちよかったです～。またぜひ、あれを聞くために出たいな。陰マイクで言うだけでいいかな(笑)。『ときめき』の仕事やってるうちにもう１～２回は聞いてみたいですね。なんか、春は私が出ることが急に決まったので、それを知らなかったファンの方から「教えてくれれば言いに行ったのに！……ああ、悔しい」っていうファンレターを戴いたんですよ。「自分は筋金入りの正式な親衛隊だから、会場にいたから参加したようなにわか親衛隊とは訳が違う」と手紙に書いてあったから、そういう人のところに行きたいな～って思います。

──また夏にもイベントありますし、飛び入りで参加される予定とかないんですか？

五十嵐：うーん、どうでしょうね～。呼んでくれればねぇ……(笑)。私は個人的に行きたいです。

──私たちもまた聞きたいです。

五十嵐：あ、そうですか。じゃあ呼んで下さい……って、それは違う(笑)。でも考えてみれば、あれは別にゲームの中で言ってるわけじゃないのにね。

──あれはCDドラマですよね。

五十嵐：あかほり先生に作っていただいたんですよね。あれ、先生のお気に入りなんですよ。なんかね、「もっともっと出したかったんだけど、そんなにゲームから崩しちゃダメって言われちゃったんだ」なーんて言ってたんですよ(笑)。



▲思わず吸い込まれてしまいそうな、優しい瞳と甘い声。カチューシャにしたサングラスもイカス!!

「月刊〜」では女子高生役も演じたんです

——ラジオ&CDドラマ「もっと！ときめきメモリアル」の方は1年間やってきてどうでしたか？
五十嵐：最初のドラマ録りでは、キャスト同士はまだお互い知らないわけですから、本当に「初めまして」ということから始まったんです。ＰＣエンジンのアフレコは記憶にはあるんですけど、ちょっと期間が空いてしまったので、私はラジオドラマ演じてみて、鏡は「ああ、こういう役なんだな」ってハッキリわかったって感じですね。スタジオはすごく和気あいあいで……和気あいあいとしすぎていましたけど(笑)。ラジオとか聴いてるとわかりますよね、あの雰囲気。
——「今日のお題」とかすごく楽しそうですよね。
五十嵐：結構ね、ドキドキするんですよ。最初にお題をいただくんですけど、ドラマの収録があるからそんなに考える時間がなくて、ドラマを録り終わってからお題までの間にみんな「どうしよ、どうしよ。ねぇ、決めた？」って(笑)。答えがかなり偏りそうなものは、みんな「うん、決めたっ」っていかにも自慢気なんですよ。それと自分が最初の方だとラッキーって思うの。答えを先に言っちゃうと、「あっ、私それだったのに〜」って後ろで言ってる人がいたり「う〜ん」って考え直したりする人もいて……。あれは面白いですよね。とっさだから、その人の性格が出てくるんですよね。
——あの部分は出演者の方たちの素顔がちょっと出ますよね。
五十嵐：ものすごい素顔ですよ(笑)。だから徹底的にツッコまれちゃう人もいるじゃないですか。
——今度ラジオの続きがCDになって、「月刊ときめきメモリアル(以下月刊)」として出ますね。
五十嵐：あ、そうなんですよ。大変な騒ぎでビックリしてます。
——収録は着々と進んでいるんですか？
五十嵐：ええ。今回、「月刊」ではドラマの出演者が多かったんですよ。だから「お題」も面白いですよ。他のバージョンに出ていた緒方さんや久川さんとかも総出演ですから。
——じゃあ、すごい人数ですね。
五十嵐：もう、酸欠でした(笑)。２〜３人バッタリ倒れててもオカシクないくらいすごかったですよ。ほとんど全員集まったから、スタジオの中も外も大騒ぎでした(笑)。
——和気あいあいどころじゃないですね。
五十嵐：もうそれどころの騒ぎじゃなかったですね。ドラマの方はもう全部収録が終わっちゃったんですけれども、他にオマケみたいな部分が盛りだくさんに詰まってるみたいですよ。私は「No.2」の如月未緒ちゃんのコーナーにゲストで出たりします。そうそう私、ドラマでは女子高生の役も演じたんですよ。かわいいって評判なので、ぜひ聴いて下さいね。セリフを言った瞬間に、スタッフの方が「誰がしゃべってんの？」って聞いたという自慢の一品ですから(笑)。よく聴いてないと３秒くらいで終わっちゃいますから、繰り返し聴くように！　ね、みんな(笑)。
——はい、鏡さん！……って、それは違いますね(笑)。その女子高生役を楽しみにしています。
五十嵐：私、この作品で鏡以外の役を演じるのが結構好きなんですよ。前にも古式のお母さん役とかありましたしね。たぶんＣＤドラマの〝おしゃべりピアス〟の中では、あの古式親子が話は一番長いんではないかと思います。台本上は他と同じ長さなのに「まだ終わらない。これはすごいぞ」って言われたくらいに長いんですよ。心を落ち着かせるにはあのＣＤは最適かと思います(笑)。
——「ときめき」のゲームの中では勘定奉行の役がありましたね。あれも意外でしたけれども。
五十嵐：私、ゲームをプレイしていて、うっかり間違えて自分のセリフを聴いちゃったんですよ(笑)。ずっと聴かないようにしておこうと思ったのに聴いちゃって……ビックリしてしまいました。
——越後屋との絡みが絶妙ですよね。
五十嵐：あれは中さんと一緒ですね。あの収録は一発ＯＫだったんですよ。でも、一番疲れたシーンでした(笑)。なんか汗だくになりながら演じましたね。思えば『ときめき』の中でも、いろいろな役を演じてますよね。
——改めてお伺いしますが、『ときめき』以外ではどんなご活動をなさっているのですか？
五十嵐：ＴＶやラジオのＣＭナレーションは元々ずっとやっています。今はラクティアとかラックスとかいろいろ流れてますね。最近はわかって下さる方も多くて嬉しいんです。まぁ、ＣＭは見つけていただくとして、ゲームではＰＳの「クーロンズ・ゲート」でハニー・レディ役をやってます。男性の中で生き残ってきてるものすごく強い人なんですよ。これも鏡と同じような役かもしれない(笑)。なんかしゃべり方が、より一層「ついてらっしゃい」みたいな感じの姉御肌の役ですね。それからＳＳ版「伝説のオウガバトル」では、氷のフェンリルと乳母バーニャ、魔女タルトの３役を演じています。あとは洋画の吹き替えもちょこちょことやってますし、声優グランプリ誌で短編の小説も書いてます。あ、そうそうこの間、あさぎり夕先生の「ぼくたちの放課後」っていうＣＤドラマで、初めて男の子の役を演じたんですよ。主人公の相馬泉という役で、いろんな男の子に好かれる(笑)子なんです。あと、ブルーハーツの10年史を収録した「ブルーハーツが聴こえない」というビデオがあるんですけど、そのナレーションをやっています。「その世界に合ってる」ということで選んでいただきました。機会があったらぜひ見てほしいと思います。ブルーハーツのファンの人は涙して下さい(笑)。
——では最後にファンの皆さんへのメッセージをお願いします。
五十嵐：鏡はどうしても強い部分が前面に出ている役なので皆さん引いてしまうかと思いますが、そう言わずにかわいがって下さい。私自身も最初は彼女の「可愛い部分を見て」って言ってたんですけど、最近は強いところも含めてすべてが好きなので、皆さんも全部愛してほしいな。ぜひ、愛してあげて下さい。そうすればイイことがあるかもしれないよ。そしてまた、鏡でプレイしてね(笑)。

Rei Igarashi





彼女の全部を愛してね!

きらめき情報局

CD 新譜ラッシュの夏到来!

惜しまれながら3月に終了したラジオ「もっと！ときめきメモリアル」の続編として、待ちに待った「月刊～」がいよいよ発売！　その他にも、この夏はコナミレーベルのＣＤが続々とリリースされる。夏の暑さに負けないくらい、『ときめき』はまだまだ熱いゼ！

●夏に、まだ少し…／金月真美

我らがマミリンの3rdシングルは、言わずと知れた『プライベート～』からのシングルカットだ。カップリング曲にも爽やかな夏らしさが光っているぞ！



◀発売中（7／24）／¥1,000（税込）／キングレコード　CW：You'll be my love ～もうすぐ恋になる～

●月刊ときめきメモリアル No.1



好評だったラジオの続編がＣＤで復活！ドラマはもちろん、丹下桜さんによるトーク、新コーナーなど盛りだくさんだ。

◀8/7発売／¥2,200(税込)/キングレコード

●ときめきメモリアル Piano Collection



人気BGM10曲のピアノアレンジ集に、丹下桜さんのボーカル曲をプラス。美しい鍵盤の調べが、新たな世界を作る！

◀8/7発売／¥2,200(税込)/キングレコード

●今後の発売スケジュール

ときめきメモリアル　ボーカル・ベストコレクション2（仮）	8月21日発売予定	¥3,500
長沢ゆりか3rdシングル（タイトル未定）	8月21日発売予定	¥1,000
月刊ときめきメモリアル No.2	9月5日発売予定	¥2,200

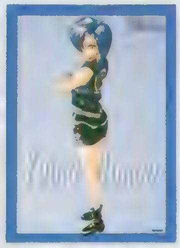
GOODS ジグソー新バージョン発売



▲タイトル：日曜日／500ピース／サイズ：364×515mm／価格：¥2,000

『ときめき』のジグソーパズルコレクションに第4弾の波がやってきたぞ！　やりごたえのありそうな500ピースでは、オリジナルの絵柄が2種類登場。そして、108ピースのキャラクターシリーズも、今まで登場していなかった4人がついにお目見えだ。新タイプ6種類の発売は7／26。

紐緒結奈、清川望、館林見晴、鏡魅羅　108ピース／サイズ：182×257mm　価格：¥1,000



▲全国に下僕やモルモットが増加中!?



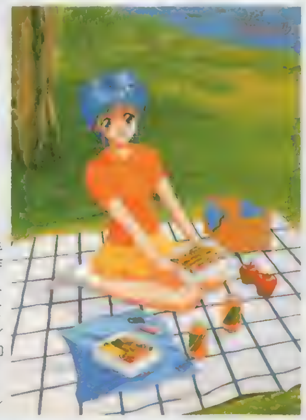
▲彼女を好きな人は、一途な人が多いらしい。



▲もう謎の女とは言わせないぞ！



◀今回は特別に大きいサイズにしました（笑）。



▶手作りサンド／500ピース／364×515mm／¥2,000

発表 25号プレゼント当選者

Vol.25の川口雅代さん直筆サイン入り画面写真プレゼントには、本当にたくさんの応募があった。その総数は1847通！　なんと約180倍という当選倍率になってしまった。中には1人で40通近くも応募してきた強者もいたぞ。抽選の結果、幸運を手に入れたのは次の10名の方々です。

高木裕介（千葉県）、井原真人（愛媛県）、井之上浩一（滋賀県）、奈良正弘（東京都）、木村祐一（長崎県）、佐々木遊（青森県）、有村貴裕（大阪府）、西田繁樹（北海道）、瀬川光信（兵庫県）、村上修一（鹿児島県）、以上、敬称略。

今後も、『ときめき』の声優さんをお迎えしてのインタビューとサイン入り画面写真プレゼントはできる限り続けていきたいと思っているので、期待して待っていてほしい!!

PRESENT 五十嵐麗さんサイン入り画面写真



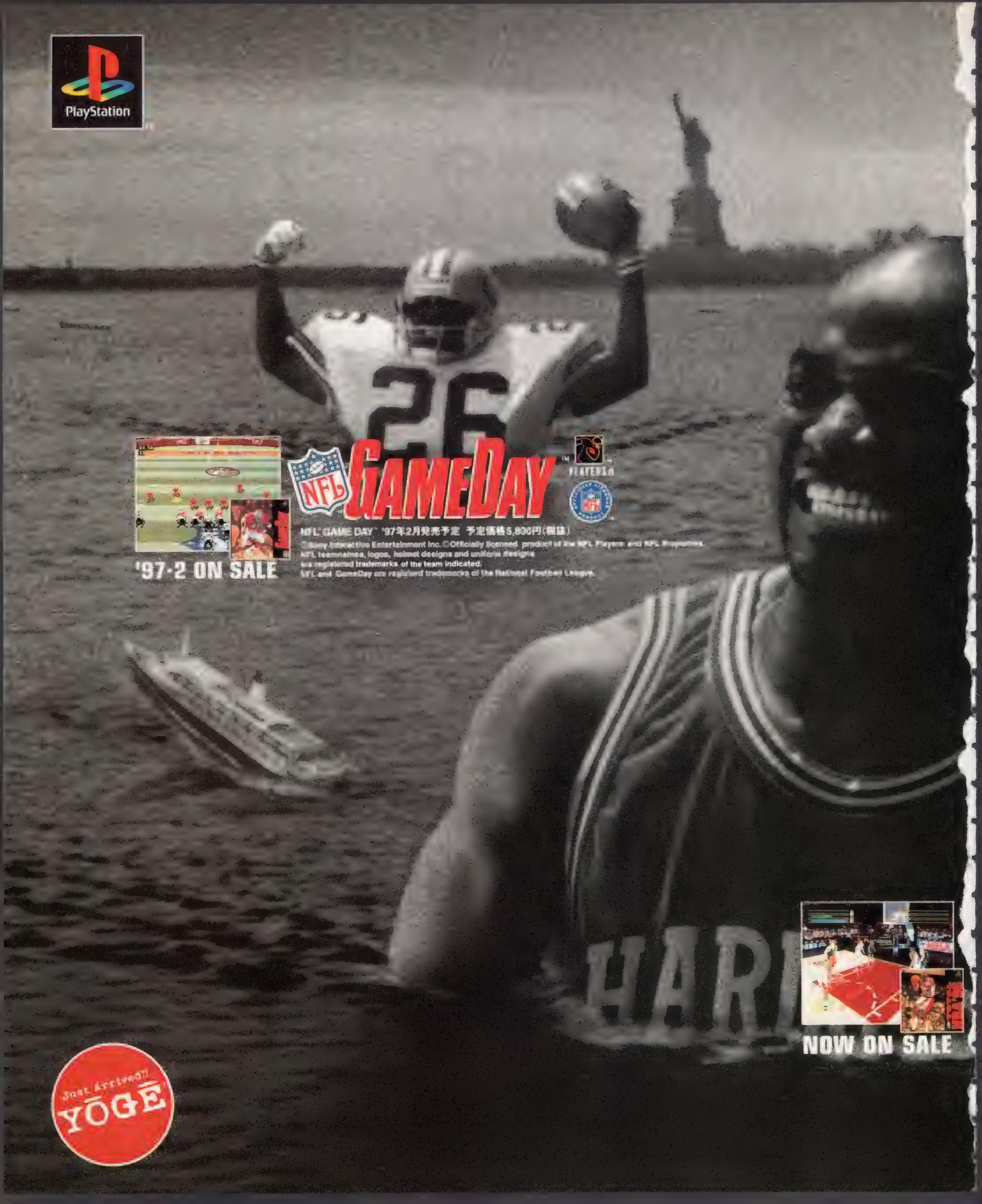


もうおなじみになりつつある、電撃ＰＳだけの稀少モノ読者プレゼント。今回もインタビューした五十嵐麗さんの直筆サイン入り画面写真を、抽選で10名の方にプレゼントしちゃいます。ちょこっと描いて下さったネコの絵がとてもかわいいぞ。

応募方法　P146にある応募のきまりをよく読んで、付属のアンケートハガキで応募して下さい。ハガキの感想欄に、このコーナーに対する感想や要望を書いてくれると嬉しいかも。当選確率には関係ないけどね。

もちろん応募してくださるわよね？　ね、みんな!

【夏のイベントについての変更・補足】全国イベントキャラバンの川口雅代さんの出演は、7／27の東京公演から8／19の高知公演までとなりました。8／27の郡山公演から8／29の金沢公演までは、朝日奈夕子役の鉄炮塚葉子さんが出演される予定です。


PlayStation
NFL
GAMEDAY
NFL GAME DAY '97年2月発売予定 予定価格5,800円
NFL teamnames, logos, helmet designs and uniform designs
are registered trademarks of the team indicated.
'97·2 ON SALE
NOW ON SALE
Just Arrived!!
YOGE



本場アメリカの4大メジャースポーツゲーム続々上陸。
AMERICAN BIG4
COMING SOON!!
NHL
FACE OFF
NHL FACE OFF 12月発売予定 予定価格5,800円(税抜)
©Sony Interactive Entertainment Inc. TM and ® designate trademarks of licensor and are used under license. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and their respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, Inc. ©1996 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League ®. ©1996 NHLPA. Officially Licensed Product of the National Hockey League Players' Association.
'96·12 ON SALE
MLB PENNANT RACE
MLB PENNANT RACE 9月発売予定 予定価格5,800円(税抜)
©Sony Interactive Entertainment Inc.
©MLBPA MSA. Official Licensee-Major League Baseball Players Association. Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. ©MLB 1996
'96·9 ON SALE
TOTAL NBA'96
TOTAL NBA'96 絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜)
©1996 Sony Computer Entertainment Europe. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be use, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
STATS INC
SONY
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444



PlayStation
TOTAL NBA'96
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
NOW ON SALE
It's Real. It's YŌGĒ.
©1996 Sony Computer Entertainment Europe. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be use, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties,Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

YŌGĒ™ "MLB™ PENNANT RACE™"キャンペーン

TOTAL NBA'96	MLB™ PENNANT RACE™	NHL™ FACE OFF™	NFL™ GAME DAY™
絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜)	9月発売予定 予定価格5,800円(税抜)	12月発売予定 予定価格5,800円(税抜)	'97年2月発売予定 予定価格5,800円(税抜)

Just Arrived!! YŌGĒ

特典①＝シリーズ第2弾"MLB™ PENNANT RACE™"を予約すれば、第3弾"NHL™ FACE OFF™"のオープニーングムービーが楽しめるCD-ROMをプレゼント。
その後も第3弾"NHL™ FACE OFF™"を予約すれば、第4弾"NFL™ GAME DAY™"のオープニングムービーが楽しめるキャンペーンを実施します。

特典②＝各タイトルのパッケージに添付された応募券でバスケットボール・ベースボール・アイスホッケー・アメリカンフットボールのユニフォームをそれぞれ先着5,000名様にプレゼント。

※詳しくは予約キャンペーン実施店にてお問い合わせください。※オープニングムービーCD-ROMは数に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

PLAY SPORTS GAMES!

北海道
- キタムラメディアシティBOM　札幌川沿店
- おもちゃの国ポニー　深川店
- そうご電器　YES札幌店
- そうご電器　YES手稲店
- タワーレコード　札幌ピヴォ店
- トイーズ　パル
- ベイクリスタル　小樽店
- ヨシダ
- ヨドバシカメラ　札幌店
- 近藤書店ビィートップ日新町

青森県
- ベイクリスタル　八戸店

秋田県
- カルチャーステーションヤマサ本荘

岩手県
- ダック　パル店
- ヒーランド　釜石店
- 仁科　みたけ店
- 夢の星

山形県
- ドキドキ冒険島　山形西バイパス店
- ニューライフサンワ　山形店
- プラセン・スガワラ　鶴岡店

宮城県
- ジャスコ　多賀城店
- ヨドバシカメラ　仙台西口店
- ヨドバシカメラ　仙台東口店
- ヴィステーション　都城店
- 西村　ガーディニア店

新潟県
- カメレオンクラブ　長岡店
- 宝島　万代本店
- ヨドバシカメラ　新潟店

福島県
- ヨドバシカメラ　郡山駅前店
- Beel　小郡店

栃木県
- ヌマニウ　宇都宮東店
- メディアオフ　御幸ヶ原店

群馬県
- エブリデイ　太田店
- ファミコンランド　高崎店
- 長崎屋　桐生店

茨城県
- カスミ家電　鹿島一番館
- カスミ家電C－YOU　取手東店
- カスミ家電FOXY　水海道店
- タツミ　ビバミナミ勝田店
- 石丸電気　つくば店

埼玉県
- TVパニック　所沢店
- アンドウトーイ
- エブリデイ　上尾店
- かねこや　上戸田店
- シータショップ　志木店
- スーパードキドキ
- ドキドキ冒険島　東川口店
- ニチイ　新座サティ店
- ぴゅう　北浦和店
- ファンタジー
- ブックオフ　本庄店
- 松本電器　上福岡店
- りんでんばうむ
- 上新電機　ディスクピア所沢店
- 西友　小手指店
- 桃太郎　行田店
- 桃太郎　新所沢店
- 桃太郎　深谷店
- 桃太郎　川越店
- 桃太郎　草加店
- 桃太郎　北坂戸店

千葉県
- Game　壱番館
- カメレオンクラブ　稲毛店
- カメレオンクラブ　船橋市場店
- ぴゅう　柏店
- ドキドキ冒険島　君津店
- ドキドキ冒険島　木更津店
- バンバン　成田店
- マジカルカーテン　南流山店
- ヨドバシカメラ　千葉店
- ラオックス　千葉店
- 丸井　柏ファースト店
- ファミコンクラブ　浦安店

東京都
- キタムラBOM　町田小川店
- TVパニック　蒲田店
- TVパニック　西八王子店
- TVパニック　赤羽店
- TVパニック　竹の塚店
- アカクラ
- アストップ
- イトーヨーカ堂　東久留米店
- おもちゃのきりん
- カメレオンクラブ　小田急相模原店
- カメレオンクラブ　相模原店
- カメレオンクラブ　池上店
- キディランド　原宿店
- キムラヤ　吉祥寺店
- キムラヤ　新橋2号店
- キムラヤ　町田PART2
- ゲームズマーヤ
- さくらや　サンシャイン60通り店
- さくらや　渋谷店
- さくらや　池袋東口店
- さくらや　八重洲北口店
- さくらや　本店
- サトームセン　メディアセンター店
- ソフマップ　13号店
- ソフマップ　新宿1号店
- ソフマップ　本店
- タワーレコード　渋谷店
- ツクモソフト8号店
- トイ　渋谷店
- トップボーイ　中延店
- トップボーイ　調布北口店
- トップボーイ　立川マイン店
- バンバン　青梅店
- ビックカメラ　渋谷東口店
- ビックカメラ　本店
- ぴゅう　吉祥寺店
- ビルフェロー　海老名店
- ファミコンワールド　平井本店
- ブルート　高島平店
- マリオ
- ムラウチ
- メッセサンオー　本店A館
- ヤマギワ　ソフト館
- ヤマギワ　東京本店
- ユニー　イースト21店
- ヨドバシカメラ　上野駅前店
- ヨドバシカメラ　新宿西口大ガード店
- ヨドバシカメラ　新宿西口本店
- ヨドバシカメラ　新宿東口店
- ヨドバシカメラ　八王子店
- ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
- わんぱくこぞう　旭町店
- わんぱくこぞう　南町田店
- 加登屋　キッスホックスACT1
- 山野楽器本店　ビュータラヒット
- 上新電機　聖蹟桜ヶ丘店
- 新星堂Hyper　POP　池袋店
- 石丸電気　ゲームワン
- 博品館本社
- 富久無線電機

神奈川県
- TUTAYA　京急サニーマート店
- イトーヨーカ堂　大船店
- カメレオンクラブ　蒔田店
- カメレオンクラブ　平塚四之宮店
- ガレージ　新丸子店
- サカミ堂
- シータショップ　厚木店
- シータショップ　溝ノ口店
- シータショップ　藤沢店
- シータショップ　戸塚店
- ダイクマ　厚木店
- ダイクマ　上山店
- ドゥー　鴨宮店
- ドゥー　溝口店
- ドゥー　湘南台店
- ドゥー　相模原店
- ドキドキ冒険島　大和店
- トップボーイ　伊勢佐木町オテヲン店
- トップボーイ　横須賀中央店
- トップボーイ　綱島店
- ピアこばやし　金沢文庫店
- ビックカメラ　横浜西口店
- ぴゅう　淵野辺店
- ぴゅう　本厚木店
- フルート　さつき橋店
- ぶんぶん　元住吉店
- ボストン　鹿島田店
- ヨドバシカメラ　横浜駅前店
- ラオックス　ザ・コンピュータ館厚木店
- わんぱくこぞう　たちばな台店
- 伊勢原書店　秦野店
- 丸井　川崎店
- 青山玩具
- 桃太郎　原当麻店
- 平田人形店　紅谷店

山梨県
- おもちゃのイチノセ
- クリちゃん
- トップボーイ　塩山店
- ポップゾーン　甲府店

長野県
- 長野屋玩具店
- 夢らんどタッチ
- バンバン　佐々店
- 遊ING　長崎店

富山県
- シャトル　二口店

石川県
- TVパニック　笠舞店
- カメレオンクラブ　工大前店
- カメレオンクラブ　鳴和店

岐阜県
- エリザ　森山店南館
- おもちゃのマーチ　鏡島店
- ファミコンランド　大垣バイパス店
- ブルート　各務原店
- ブルート　岐南店
- メディアベイ　市橋店

静岡県
- エマーソン　幸店
- おもちゃのおときや
- キンダーランド
- すみやMUSIC　INN　沼津バイパス店
- ファミコンランド　バナプラザ富士店
- ブルート　安西店
- ブルート　沼津店
- ブルート　静岡南口店
- ブルート　藤枝店
- 吐夢書店
- 桃太郎　静岡店

愛知県
- GROOVE'　高蔵寺店
- GROOVE'　本店
- MAGMART　杁中店
- MAGMART　岩塚店
- MAGMART　瑞穂店
- MAGMART　中村本店
- オノテンキ
- おもちゃのデンマーク　江南店
- おもちゃの宝島　昭和橋店
- キンダーランド　稲沢店
- サウンドベイ　植田店
- センキ玩具　尾西店
- ハッピーストーク　豊橋店
- ファミース　知多朝倉店
- ファミース　半田インター店
- ファミース　名港店
- ファミコンランド　一宮駅店
- ファミコンランド　稲沢2号店
- ファミコンランド　津島店
- ポニーランド　中村店
- ホビープラザ　とらや
- マジカルカーテン　一宮店
- マジカルカーテン　刈谷店
- マジカルカーテン　港店
- マジカルカーテン　千代田店
- マジカルカーテン　半田店
- マジカルカーテン　碧南店
- マジカルガーデン　豊川店
- マジカルガーデン　緑店
- メディアベイ　春日井インター店
- メディアベイ　津島店
- ヤマト楽器　精分館ヒル店
- ユニー　アピタ港店
- ユニー　千代田橋店
- 夢屋書店　岡崎大樹寺

滋賀県
- ビッグバン文教　瀬田店
- ミュージックマート　草津店

京都府
- JEUGIA　宇治大久保店
- JEUGIA　草津A店
- ニュータイプ　常盤店
- ニュータイプ　大将軍店
- ファミコンショップギース　西院本店
- 中川無線　京都店

三重県
- ニチイ　津サティ店
- ブルート　川越店
- マジカルカーテン　四日市店
- メディアベイ　四日市朝日店
- メディアベイ　津高茶屋店
- メディアベイ　鈴鹿店

奈良県
- TVパニック　大和高田店
- ニノミヤ　西奈良店
- ファミコンランド　E's　STYL
- ワンダーパニック　たわらもと店
- 上新電機　郡山インター店

大阪府
- TVパニック　あべの店
- TVパニック　茨木一号店
- TVパニック　高槻店
- TVパニック　武庫之荘店
- おもちゃのツルヤ
- キディランド　大阪梅田店
- スタンバイ　京橋店
- スタンバイ　守口店
- スタンバイVer.7
- ソフトハウスアルコ　くずは店
- ソフマップ　大阪3号店
- ソフマップ　大阪4号店
- ソフマップ　大阪7号店
- タワーレコード　梅田店
- トップボーイ　泉北ニュータウン店
- ナニワ商会　2号館
- ナニワ商会　日本橋店
- ニシノ　ピノキオ
- ニノミヤ　電脳ザウルスなんば店
- ブルート　堺東店
- ブルート　牧落店
- ブルート　毛馬店
- ブルート　野江内代店
- ペリカン　遊迷舎
- まごへー
- メークフレンド　ナインモール店
- モンキーランド　京橋店
- ワンダーパニック　池田店
- ワンダーパニック　豊中店
- 三協商事　レオ
- 上新電機　J&Pテクノランド店
- 上新電機　ディスクピア日本橋店
- 上新電機　阪急3番街店
- 上新電機　梅田店
- 中川無線　なんばL店
- 中川無線　千里店
- 中川無線　本店
- 南海模型

兵庫県
- M'sクラブ
- アフロス　三宮店
- ウィステーション　三田店
- サムシンク　日栄SOMES
- ソフマップ　ハーバーランド店
- ニノミヤ　姫路本店
- わんぱくこぞう　甲子園店
- わんぱくこぞう　西宮店
- わんぱくこぞう　東灘住吉店
- 星電社　ハーバーランド店
- 星電社　三宮PC－PORT店
- 星電社　姫路本店
- 和光電機　加古川店

岡山県
- VIC　井原店
- トラストランド
- わんぱくこぞう　D･click岡大店
- わんぱくこぞう　D･click青江店
- わんぱくこぞう　岡山西口店
- わんぱくこぞう　岡大店
- わんぱくこぞう　沖新町店
- わんぱくこぞう　高柳店
- わんぱくこぞう　倉敷店
- わんぱくこぞう　福浜店
- わんぱくこぞう　平島店
- わんぱくこぞう　妹尾店
- 表町メディオ

島根県
- カメラの長谷川　本店

広島県
- VIC　春日店
- ゲームアーク　三原店
- ダイイチ　COMICCITY福山店
- ダイイチ　本店
- ハイパーブルート　中央通店
- ブルート　井口店
- ブルート　五日市店
- 花いちTVパニック　祇園店

山口県
- カメレオンクラブ　防府駅前店
- ブルート　新南岩国店

香川県
- アポロ　宮脇店
- ウィステーション　屋島店

愛媛県
- CLUB　ふぁんたじ屋
- カメレオンクラブ　朝生田店
- カメレオンクラブ　湊町店
- ワカモト　コング南店

高知県
- ブルート　中久万店

福岡県
- Beel　小郡店
- TVエンゼル　曽根店
- TVパニック　黒崎店
- ハイパーブルート　空港前店
- ブルート　舞松原店
- ミュージックプラザ・インドウ

大分県
- デルタTVチャンプ本社　別府

熊本県
- ヴィステーション　八代松江店
- 遊ING　浜線店

鹿児島県
- おもっちゃマン　鹿屋店
- ファミザラス　国分店

沖縄県
- 沖縄ジャスコ　那覇店

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/

STATS INC. SPORTS TEAM ANALYSIS & TRACKING SYSTEMS

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStationロゴ"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444



Q.3 世界には、まったく同じデザインの旗を国旗とする国がある？
PlayStation
8月発売予定
標準価格 5,800円(税抜)
●老僧（声：高木 均）身長120cm
主人公を導く謎の老人。
その正体とは一体何者なのか？
謎紡ぐ世界へ――。
■クイズ13冠王・道蔦岳史氏監修の総数5,000問を収録した本格派クイズゲーム！
■○×、三択、早押しなどのクイズステージを異色のアドベンチャー形式で展開！
■摩訶不思議な冒険の旅を演出する個性的でハイグレードなCGムービーの数々！
■プレイヤーの到達度によって物語の結末が変わるマルチエンディング制を採用！
■2人プレイでは早押しクイズ対戦が可能。熱く燃えるパーティゲームの決定版！
■マルチタップ対応のオプション機能で、君のPlayStation本体が早押し判定機に！
声の出演：伊崎寿克/岩男潤子/高木 均 ほか
「認定証&ピンズ」プレゼントキャンペーン
難攻不落の最終ステージを見事クリアすると、クイズ13冠王・道蔦岳史氏の認定証と特製ピンズが先着300名様に当たります。
詳しくはパッケージ内をご覧ください。
PlayStation専用ソフト
謎王
難問・奇問・5,000問！
怒濤のクイズ&アドベンチャー
©1996 BANDAI VISUAL
A.3：○ モナコとインドネシア
全米大ヒットのPCゲームが遂に登場！
RETURN TO ZORK
リターン・トゥ・ゾーク
PlayStation版
9月発売予定
標準価格 6,800円（税抜）
©1996 ACTIVISION, INC ALL RIGHTS RESERVED.
ACTIVISION
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。/ソフトの内容および発売日、価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。/画面は開発中のものです。
商品についてのお問い合わせ：バンダイビジュアルお客様センター TEL.03-5828-7582 受付時間：月～金曜日（祝祭日を除く）10～16時
バンダイビジュアル株式会社
EMOTION DIGITAL SOFTWARE


TOBAL No.1
ポポロクロイス物語
攻略
Station

TOBAL No.1
トバルナンバーワン

いよいよ発売直前！　今月もボスキャラ紹介や各キャラ20ずつの固有技コマンドリストなど、さまざまな情報をお届け。

ジャンル	3D対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月2日予定		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

対戦格闘のファンとRPG（それも「FF」）のファンとでは、やはり後者の方が多いはず。それだけに「FFⅦ」の体験版目当てで「トバル」の購入を考えている人も少なくないだろう。でも、せっかく買うんだから「トバル」でもたくさん遊んでほしい。このゲームをやり込むと、今までには味わえなかった新たな対戦格闘の世界が開けるのだから！　…今回、「トバル」ならではの投げ技システムを解析して紹介してますが、「リズムで覚える」パターンが使えなくて少し残念でした（笑）。　（ウォルフ）

このゲームには3つのモードが用意されているぞ!!



このゲームに用意されているモードは3つ。闘技会を舞台にしたトーナメントモード、対戦プレイ専用のVSモード、そしてコンシューマー用ソフトならではのクエストモード。どれも遊びがいがあるのだ！　なお投げ技については、94ページで詳しく説明するぞ。

トーナメントモード

いわゆる「COM戦」と呼ばれる、このゲームのメインとなるモード。トバルにある10数個の衛星を舞台に、闘技会に参加したライバルたちと戦っていくことになる。ただしライバル（同キャラ対戦を含む）の8人に勝っても、ナンバーワンの座を手に入れられる訳ではない。右ページで紹介しているボス格の敵を倒す必要があるからだ！



◀同キャラ対戦もあり。同じ能力の2人が戦うとどうなる？



▶タイムも表示される。慣れてきたら、短時間クリアを目指そう！

VSモード

友だちと対戦するためのモード。体力ゲージの長さを調整することで、ハンディキャップをつけることもできる。決着がつくたびに右下に掲載した画面に戻る（勝った側も改めてキャラ選択できる）ので、技を出す練習にも便利。このゲームならではのシステムを早く身につけよう。



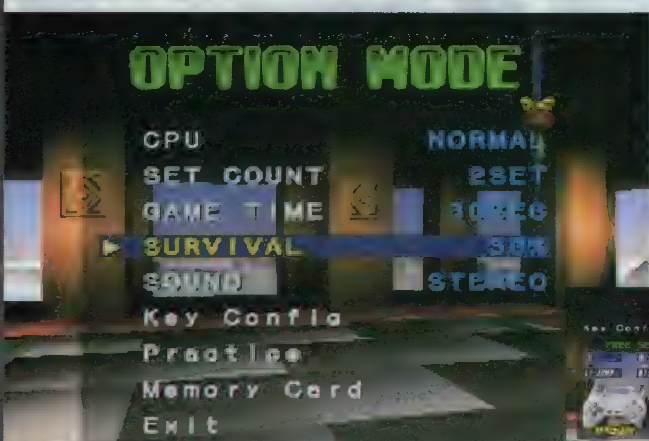


▲体力ゲージの上にはWIN数（何人に勝ったか）も表示される。連勝記録をいったいどこまで伸ばせるかな？
▶試合前の設定。体力ゲージの数値を調整することで、ハンデをつけることができるのだ。

クエストモード

今までは「謎のモード」という名で紹介されていた、1人プレイ専用のモード。RPGのような画面構成が話題を呼んでいた。詳しいことは95ページで紹介しているので、そちらを読んでね！

遊びがいのある充実したオプションにも注目!



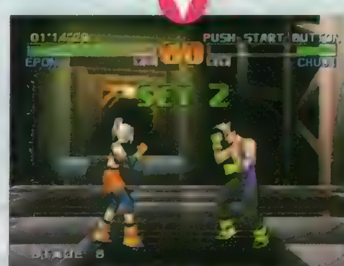


◀ジョイスティック用の配置も用意されている。

ここではCOM戦の難易度やラウンド数、試合時間といった各種項目を変更することができる。そんな中、特に注目してもらいたいのが、「サバイバル」という聞き慣れない設定。これは前の試合で受けたダメージをどこまで回復するかを決めるものなのだ。ふだんはOFF（全快する）のままプレイするけれど、10%や50%といった設定にすることによって、体力が少ししか回復しないようにすることもできるぞ。

右の写真はトーナメントモードを30%設定でプレイしたもの。体力ゲージに注目！





これがトーナメントモードに出てくるボスだ!!

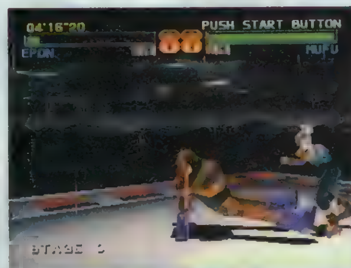
ムーフー



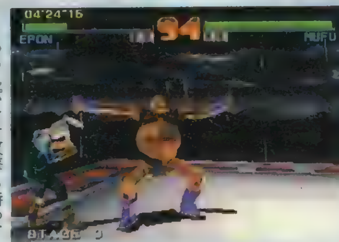
元々はメインキャラとして設定されていたムーフー。ひょろ長い足を効果的に使ってくるから、少しくらい間合いが開いているからといって安心はできないぞ!



▲3連発でカカト落とし(!?)を出す攻撃。身長が高く、足もかなり長いムーフーだけに、いつでもガードできるように心掛けておく必要がありそう。



◀いきなり下段攻撃を出してくることもある。油断は禁物だ。



▶もちろんパンチ攻撃も持っている。フィールド上をうまく移動し、近づいて反撃しよう!

ノーク

山のような巨体の持ち主であるノークをつかむことはできない。つまり打撃技だけで戦うことになるのだ。とはいえ、リーチの長さがかなり違うため、つらい戦いを強いられることになるだろう。リング際に追いつめられると高確率でリングアウトさせられてしまうので注意しよう。



◀この差を見よ! 一番小さいフェイと並ぶと、こんなにも違うのだ。ちゃんと闘技会用のグローブとシューズを身につけているところがかわいらしいよね(笑)。



▶巨体からくるプレッシャーはかなりのもの。リング際に追い詰められてしまうと、よほどのことがない限り押し出されてしまうだろう。



ウダン

トーナメントモードのラスボス。ウサギのような姿からは想像もつかないが、最後に出てくるだけあってかなりの強敵だ。使ってくる技も実に多彩。ムーフーやノークのように体が大きいわけではないのに、気がつくと押し込まれていることもしばしば。はたして勝つことはできるのか?

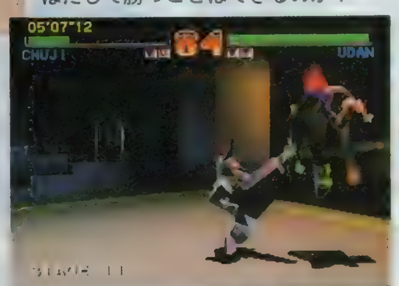




▶スキの小さな動きと冷静な判断力が彼の武器。ウダン以上に冷静にならないと、勝ちは見えない?



◀ウダンに投げ技を決めるのはかなり難しいことなのだ。



◀彼の戦い方は、プレイヤーにとってもいいお手本といえるだろう。

メインキャラクターの8人は、こんな固有技を持っているのだ!!



▲勝負が決したところを別の視点から映すリプレイ画面。華麗な技で相手を倒し、美しいリプレイを楽しもう！

チュージ・ウー



▶つかみ返し技の帯返し。背後をつかまれたときに返すと、逆に取り返せるのだ。



▶下段から中段へとつなげる連刀腿。下段スタートだけに決まりやすいかな?







▲つかみ返し技のバックドロップ。もしつかまれてしまってもあきらめるな！



▶鷹連脚。しゃがんだ状態からしか出せないので、実戦で使う機会は限られるかもしれない



▲大外刈り。押し倒す技なので、リングアウトは狙いにくい。飛翠と使い分けろ！



◀跳脚。一度しゃがむ必要があるが、意外と使えそう。



◀宙双腿。コマンドが複雑ではないので狙っていこう。

チュージ固有技リスト	
弐風螺旋(にふうらせん)	上、上、上
弐風残鉄(にふうざんてつ)	上、上、中
連天蹴(れんてんしゅう)	㊤、上
鷹連脚(ようれんきゃく)	しゃがんで上、中、中
虎開(こかい)	⇨中
宙転脚(ちゅうてんきゃく)	⇦中
宙双腿(ちゅうそうたい)	⇨⇨中
跳脚(ちょうきゃく)	立ち上がりに中、中
連刀腿(れんとうたい)	下、中、中
疾掃腿(しっそうたい)	走って、下
飛翠(ひすい)	つかみ後、押しながら⬅(投)
霞落し(かすみおとし)	つかみ後、➡(投)
大外刈り(おおそとがり)	つかみ後、⇨➡(投)
宙身磊落(ちゅうしんらいらく)	つかみ後、⇦⬅(投)
断頭落(だんとうらく)	右側をつかんで(投)
背転倒(はいてんとう)	後ろ側をつかんで(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し(おびがえし)	後ろつかまれ時(投)

エポン





▶オーロラダンスはスラントローからの連続技。一発目が当たるとつながるのだ。



▶四方投げ。相手の左側をつかんでからの投げなので、決めるチャンスは少ない？





◀デススパイラルは強上段攻撃から始まる連続技だ。

▶オーロラソルト。簡単なコマンドで出せる蹴り上げ攻撃。



▶フリップスルー。コマンドは複雑だが、相手を後方に大きく投げ飛ばせる点が魅力。



▲エアリアル。コマンドがオーロラレインに似ている。



▼つかみ返し技のショルダースルー。リング際に追いつめられた時にこの技で返すと、相手をリングアウトに追いやることができる。一発逆転が期待できる技といえるだろう。

エポン固有技リスト	
ウィンディ	上、中、中
デススパイラル	㊤、下
ブラッディマリー	上、中、下
エアリアル	⇨⇨上
オーロラソルト	⇦中
オーロラレイン	⇨⇨中
スラントロー（＊1）	⇨⇨下
ミスティックライトニング	下、中、中
オーロラダンス	⇨⇨下、上（＊1ヒット後続く）
車投げ（くるまなげ）	つかみ後、⬅(投)
霞落し（かすみおとし）	つかみ後、➡(投)
朽木倒し（くちきたおし）	つかみ後、押しながら(投)
フリップスルー	つかみ後、押しながら⬅(投)
四方投げ（しほうなげ）	左側をつかんで(投)
ネックブリーカー	右側をつかんで(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し（おびがえし）	後ろつかまれ時(投)

コマンドリストの読み方

⇨は「✚キーを相手方向に押す」という意味で、➡は「✚キーを相手方向に押しながら」という意味。当然、➡の方が長い時間✚キーを入れておく必要がある。上、中、下、Ⓖはそれぞれ上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃、ガード（R１）のこと。また、㊤は強上段攻撃（R１＋上）を、同じく㊦は強下段攻撃（R１＋下）を意味している。また、(投)は投げつかみコマンドである「R１＋中」という操作を表している。「しゃがむ」や「走る」については右の写真を参照のこと。



▲ガードしつつ✚キーを下に入れるとしゃがむ。そのまま✚キーを離すと立ち上がる。

▼走るには✚キーを相手方向に⇨➡と押す。ある程度距離が開いてないとダメ。



オライムス







◀走ってからしか出せないケンターバオ。大きく相手をふっ飛ばしたり、投げられた後に狙おう。

▼上段攻撃ボタンを連打するだけで出すことができるスクリューブロー。ガードされたりしゃがまれると効果はないが、牽制用には十分使えるだろう。



▶パンチを立て続けに出すマシンガンナックル。カッターフックやガゼルアッパーなどを持っていることからもわかるように、ボクシング系の技が得意なのだ。





▲オライムスは✚キーを2回入れてから出す技が多い。写真はグランドバックナックル。回転しつつ上段、下段と撃ち分けるパンチ攻撃だ。

オライムス固有技リスト	
カッターフック	⇨上
スクリューブロー	上、上、上
カネルーサーンダー	上、上、中
チキンナックル	⇨⇨上
チキンリバース	⇦⇦上
グランドバックナックル	⇨⇨上、下
チキンバックナックルコンボ	⇨⇨上、上、上
ナックルファイアー	⇨⇨上、中、中
マシンガンナックル	⇦上、上、上、上、上
タイガースラスト	⇨中、中
ガゼルアッパー	⇦中、中
スナイプショット	⇨⇨中
チキンカッター	⇦⇦中
ケンターバオ	走って、中
キエンタックブリーカー	つかみ後、←(投)
ムーンダイブ	右側をつかんで(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し(おびがえし)	後ろつかまれ時(投)

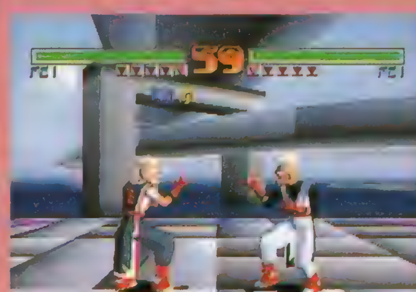
ホム





フェイ・プウスー







▼鳴門渦潮。攻撃範囲が狭いのでイマイチ使いにくい。

◀つかみ返し技。左側をつかまれた時に投げ返すと、この技が出るのだ。

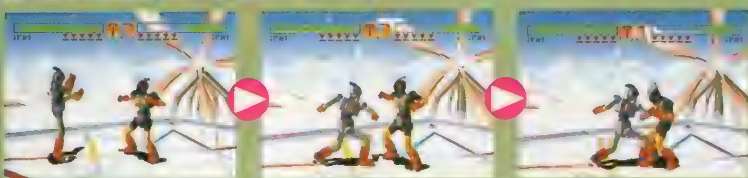


◀仰天アッパーは上段から中段へとつなげる連続攻撃だ。





▲グルグルなんちゃってキック。ネーミングといい技の内容といい、ホムらしいかなり個性的な（というよりもヘンな（笑））技なのだ。



▲無限スクリューパンチ。スクリューパンチを出した後にそのままスクリューパンチを連続して出す、ホムならではの攻撃だ。下半身はそのままで、上半身だけを回転させている点に注目！

ホム固有技リスト	
ダブルジャンプ	上、上
スクリューパンチ	㊤、中
ホムラリアット	⇨⇨上
仰天（ぎょうてん）アッパー	上、上、中、中
無限スクリューパンチ	㊤、中、中、中
遠矢蹴り（とおやげり）	中
グルグルパンチ	中、上
遠矢落し（とおやおとし）	中、中
グルグルなんちゃってキック	中、上、下
フジヤマキック	⇦中
浪速（なにわ）キック	⇨中、中
フジヤマサンライズ	⇦中、中
ハイホーハイホー	⇨下、下
鳴門（なると）	立ち上がりに中
鳴門渦潮（なるとうずしお）	立ち上がりに中、下、下、下、中
華厳（けごん）ドライバー	つかみ後、押しながら(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し（おびがえし）	後ろつかまれ時(投)



▲相手を後方に投げる谷落とし。ただしそう遠くまで投げるわけではない。





▲竜巻包旋脚。パンチを2発出した後、大振りの回し蹴りを出す連続攻撃。



▲諸猛乱馬。その場で飛びつつ回転し、その勢いを利用して蹴る技。ソバットに似ている。

◀投げ技の裏旋。コマンドが正反対の表旋も持っている。



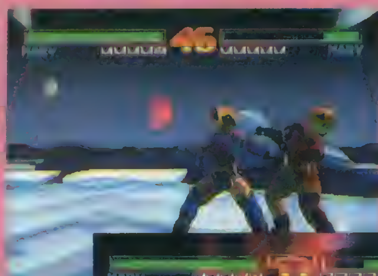
▲地獄車。相手をつかんだままゴロゴロと後転し、その勢いを利用して大きく投げ飛ばす技。写真ではわかりにくいけれど、真後ろ（つかんだ時を基準にして）に投げるわけではないので注意！

フェイ固有技リスト	
諸猛乱馬（しょもうらんば）	⇦上
竜巻包旋脚（たつまきほうせんきゃく）	上、上、上
旋風脚（せんぷうきゃく）	しゃがんで上
霞（かすみ）	⇨中
崩撃（ほうげき）	⇦中
飛燕（ひえん）	⇨⇨中、中
飛燕掃脚（ひえんそうきゃく）	⇨⇨中、中、下
包旋（ほうせん）	走りながら中
残雷手（ざんらいしゅ）	立ち上がりに⇦中
転身掃脚（てんしんそうきゃく）	⇦下、下
包這旋（ほうはいせん）	走りながら下
裏旋（うらつむじ）	つかみ後、➡(投)
表旋（おもてつむじ）	つかみ後、⬅(投)
谷落とし（たにおとし）	つかみ後、⇦⬅(投)
地獄車（じごくぐるま）	つかみ後、引きながら(投)
四空投げ（しくうなげ）	左側をつかんで(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し（おびがえし）	後ろつかまれ時(投)

マリー・イボンスカヤ







◀トリプルチョップ。その名のとおりチョップを3発出す技。3発目のチョップは裏拳のようにして出す

▼パワースライサー。パンチを出した後、そのまま回転しつつ足払いを出す。２発目のキックは重量感あふれるもので、当たると相手はふっ飛ぶ。



▶ヘルズソバット。地獄突きのようなパンチを中段に入れてからソバットへとつなげる。





▲アリソバット。アリキックを下段に１発、中段に１発出してから、ソバットへとつなぐ連続攻撃。下→中→上と攻撃個所が変化するのがポイント。

マリー固有技リスト	
チョップ	上
ソバット	㊤
トリプルチョップ	上、上、上
ドロップキック	⇨⇨上
パワースライサー	⇦上、下
ケンカキック	中
ナックルボム	⇨中
ロシアンラリアット	⇦中
トルネードハンマー	走って、中
ヘルズムーン	立ち上がりに中
ヘルズソバット	立ち上がり中、上
アリソバット	⇨下、中、上
アリスマッシュ	⇨下、中、中
アリキック	⇨下、下、下
ペンデュラム	つかミ後、押しながら(投)
ジャイアントスイング	つかみ後、押しながら⬅(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し（おびがえし）	後ろつかまれ時(投)

イール・ゴガ





グリンカッツ







◀コンボロックバスター。パンチで牽制した後ロックバスターにつなぐ。



▶バッドヘッドバット。少しずつ進みながら、ヘッドバットを3発出す技



◀ロッククラッシュダイブ。相手の中段にヘッドバットを入れた後、体を浴びせるように前転して攻撃する、変則的な連続技。



▲モアマッドキック。ジャブを出した後にローキックを2発出し、そこから左手でパンチを出す連続技。3発目までのリーチが短いのが難点。

イール固有技リスト	
ワイルドラッシュ	上、上、上
バッドヘッドバット	⇨⇨上、上、上
コンボロックバスター	上、中
フェイクロックバスター	上、中、上
スプラッシュハンマー	㊤、中、中
タイニーキック	上、中、下or⇦中、下
マッドキック	上、下、上
モアマッドキック	上、下、下、上
ヘイトローラッシュ	上、下、下、下、上
ロックバスター	⇨中
ダブルレフトハンマー	⇨中、中
ロッククラッシャー	立ち上がりに中
ロッククラッシュダイブ	立ち上がりに中、中
ダークハンマー	下、中、中or⇨中、下、中、中
テイルスラッシュ	㊦、中、中、中…
ボディーリフト	後ろ側をつかんで(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し(おびがえし)	後つかまれ時(投)



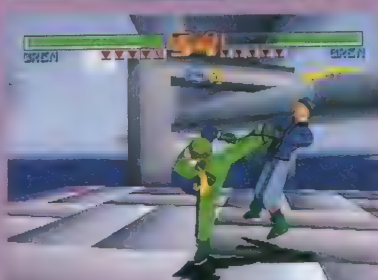
▲ナショナルスラスト。一歩踏み込んでから相手の中段にミドルキックを出す技。リーチがそこそこあるので、相手を牽制するのに使えるだろう。相手にガードされると回転せずに止まる。



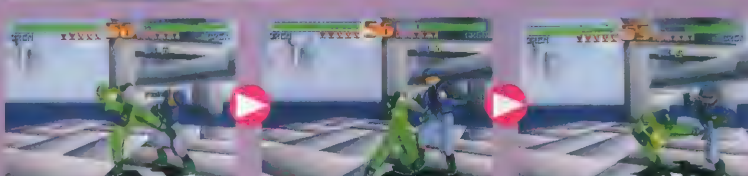
◀アッパーブロー。アッパー系の技をたくさん持つグリンだが、その中でもハデな方だ。



◀ロイヤルロールス。カカト落とし風のキック攻撃。



▲トリプルハイキック。上段に3発キックを出す技。2発で止めるダブルハイキックもある。



▲カスケード'。強上段攻撃からはじまる連続技。動きはかっこいいし、攻撃力に関してもまったく問題ない。しかし、グリンにしては技と技のつなぎのスキが大きいので、多用は禁物だろう。

グリン固有技リスト	
ビッグベーン	⇨上
ダブルハイキック	㊤、上
トリプルハイキック	㊤、上、上
カスケード'(ダッシュ)	㊤、上、中、下
クーパーキック	しゃがんで上
ライトブラスター	⇨中
ボヂーブロー	⇦中
ナショナルスラスト	⇨⇨中
ロイヤルロース	↘⇨中
アッパーブロー	立ち上がりに中
ロイヤルサマー	立ち上がりに⇦中
カジュアルキック	⇨下or走って、下
フロントスープレックス	つかみ後、Ⓖ+中
ネックフッキングスルー	つかみ後、⇨⇨⬅(投)
バスタードロップ	つかみ後、⬅(投)
クランクスピン	つかみ後、引きながら(投)
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)
バックブリーカー	左つかまれ時(投)
バックドロップ	右つかまれ時(投)
帯返し(おびがえし)	後ろつかまれ時(投)

TOBAL No.1 ～トバルナンバーワン～

特別講座

『トバル』ならではの投げ技システムを解析すると…

コマンド内容がシンプルな投げ技

「トバル」で投げ技を決めるには、やや複雑な手順を踏む必要がある。まず「投げつかみ」コマンドで相手をつかみ、その状態でもう一度コマンドを入れることで初めて投げてくれるからだ。とはいえ、コマンド自体は決して複雑ではない。下の連続写真を見てもらえばわかるように、ガード（R１）を押しっぱなしにしてもいいからだ。

Ⓖ(押しっぱなし)	中	中



ガードボタンと中段攻撃を同時に押す必要はない。まずⒼを押しっぱなしに。	その状態で中段攻撃だけを押す。これでも相手をつかんでくれるのだ。	つかみ終えたら再び中段攻撃を押す。✚キー操作が必要な技も同様だ。

(投)



Ⓖ, 中

←(投)



Ⓖ, ←+中

→(投)



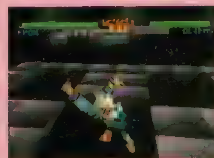
Ⓖ, →+中

右から(投)



Ⓖ, 中

左から(投)



Ⓖ, 中

後から(投)



Ⓖ, 中

コマンド内容がやや複雑な投げ技

上で紹介した投げ技はどれもガードを押しっぱなしで出せたが、ここで紹介するものは一度ガードを解き、改めてガードを押すことになるものばかり。技の攻撃力も大きいが、その分出しにくくなっているので注意しよう。

ポイントとなるのはガードを押すタイミング。コマンドが似ている技であっても、ガードを押すタイミングは異なっているのでそこに注意しよう。ちなみに各投げ技の上に書いてあるのがコマンドリスト上での表記、下に書いてあるのが解析した入力方法だ。中には", "で区切ってはあるものの、同時に入力できる部分もある。しかし、誤操作を避ける意味でもこの出し方で練習してみよう。「⇨⇨←(投)」と「押して←(投)」を出し分けられればマスターしたも同然だ。

⇨	⇨	⇦	Ⓖ(押しっぱなし)	←+中



つかんだ後、最初の✚キー操作を行なう。この時点では外見上変化なし。	２回目の⇨を入れると相手を押す形になる。１回目の後、すぐ入力しよう。	続いて⇦を入力。先にⒼを押してしまうと、別のコマンドになってしまう。	ようやくⒼを押すことができる。しっかり押さないと打撃技に化けるぞ。	✚キーを←に入れたまま中段攻撃。これで⇨⇨←(投)という投げ技が完成！

⇦⇦←(投)

✚キーを後方に２回入れての投げ技。Ⓖを押しっぱなしにする点にさえ注意すれば、問題なく出せるようになるはずだ。



⇦, ⇦, Ⓖ, ←+中

⇨⇨→(投)

こちらは✚キーを相手方向に２回入れてからの投げ技。自信のある人は、後半の「Ⓖ, →+中」を同時に入力してもいい。



⇨, ⇨, Ⓖ, →+中

⇨⇨←(投)

この技の出し方は上の連続写真で紹介しているので、そちらを参考にしてほしい。←の前にあわててⒼを押さないこと。



⇨, ⇨, ⇦, Ⓖ, ←+中

引いて(投)

相手を引っ張ってからの投げ技。⇦←(投)と異なり、中を押す時に✚キーはニュートラルに。Ⓖと中同時押ししてもＯＫ。



⇦, ⇦, Ⓖ, 中

押して(投)

引いて(投)とは✚キー操作の方向が違うだけで、やることは変わらない。中の入力が遅れると、ただの投げになる。



⇨, ⇨, Ⓖ, 中

押して←(投)

⇨⇨←(投)とよく似ているが、⇨⇨後にすぐⒼを押せる分だけこちらの方が出しやすい。最後の←の部分の入力も正確に。



⇨, ⇨, Ⓖ, ←+中

ついに判明! これがクエストモードだ!

クエストモードとは、用意されたいくつかのエピソードをクリアしていくモードであることが判明した。ここでは一番のポイントとなる画面の見方を説明していこう。一番上のデータは左から順にキャラ名、残りライフ数、入手した鉱石の数、攻撃力、防御力を表している。その下のゲージは体力で、戦闘時には敵キャラの体力ゲージも表示される。左下にはフロア数と経過時間が、右下には周囲のマップが、それぞれ表示される。

こうして見ていくと、ほんとうに別のゲームみたいだよね(笑)。



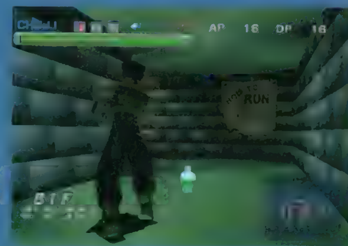


▲紹介している写真はすべてチュージだけど、他のキャラでももちろん遊べるぞ。

◀何本ものエピソードで構成されている。クリア条件はそれぞれで異なっている。

操作方法は少し違うぞ!

フィールド上で1対1で戦う場合、ダッシュといえば相手に向かってするものと決まっていた。でも、普段は「相手」がいないこのモードでは、そうもいっていられない。そんなこともあって、操作方法が少し変更されているのだ。✚キーの上を2回入れると正面にダッシュし、ガードボタンを押しながら✚下を2回入れると振り返る、といったようにね。



▲壁の張り紙で説明してくれる。張り紙の近くは安全なことが多いからすぐに練習しよう

ダンジョン内には様々なアイテムが落ちている

アイテムを食べることで体力やステータスをアップさせることができる(逆にダウンさせるものもある)。その他にも、特定の場所で使うための食べられないアイテムもあるぞ。

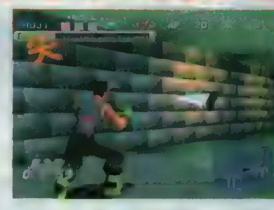


▲ダンジョン内にはショップまである。途中で入手できるモルモラン鉱石とアイテムを物々交換するのだ。



プレイヤーを悩ませるトラップの数々

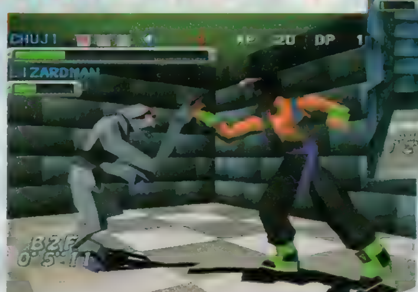
ダンジョン内には色々なトラップが仕掛けられている。一定のタイミングで開いたり閉じたりする落とし穴、床のスイッチを踏むと飛んでくる矢、ゴロゴロと転がる大きな岩、近づくと攻撃してくる剣などなど。なお、左下の連続写真は赤いバリアの攻略法だ。壁についているスイッチを攻撃することで、バリアを解除することができるというわけ!





立ちはだかる敵とのバトル

特定のエリアに足を踏み入れると、そこを根城にしている敵キャラと1対1のバトルが始まる。戦闘時の操作方法は本編と同じなので、各キャラが持っている技を駆使して戦っていこう。もちろん、投げ技を決めることもできるぞ!







◀▲▶写真をよく見ると敵の体力ゲージの長さが異なっていることがわかる。短いのがザコ敵、長めなのがボス格の敵だと考えてまず間違いない。

ポポロクロイス物語

第三章の始まりから終わりまでを一気に大攻略だ～っ！ さらに、知ってるとオトクな㊙情報も公開しちゃうぜ。

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月12日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

メインストーリーはもちろんのこと、多彩なサブイベントも「ポポロ」の魅力の1つ！ ただ単に、次の目的地に向かって猪突猛進してるだけじゃ見られないイベントが、けっこうたくさん用意してあるみたいだぞ。中にはサブイベントをクリアすることで装備している武器が強化されたり、新しい必殺技が追加されたりといったイベントもあるのだ。メインストーリーを進めるかたわら、ちょっと息抜き！ って感じで細かく探し回ってみるのも楽しいんじゃないかな。 (Z佐藤)



ブリオニアを脱出、そして…
第三章からの戦いをピンポイント攻略！

前号では第一章から第二章終了までを一気に攻略したけどちゃんと参考にしてくれたかな？ 今回は、ゲーム最大の山場ともいうべき第三章を進行チャートとともに攻略していくぞ。いよいよ、今まで隠されていた数々の謎が明らかになっていくのだ。これを参考にゲームを進めれば、途中で行き詰まる心配ナシ！ 魅力たっぷりの物語を思う存分楽しむことができるぞ。さらに今回は、覚えておくと超役立つ㊙情報やサブイベントの攻略法も大公開してあるので、そちらもチェックしておこう。

第三章

❶ポポロクロイス城

最初の目的地はガミガミ魔王城だ。ポポロクロイス城から歩いて行くことになるので、城下町で装備品や回復アイテムなどを補充しておこう。準備ができたら出発だ。

❷ガミガミ魔王城 地下ダンジョン

地下ダンジョンへは、ガミガミ魔王城の城下町でデータをセーブしてから突入！ 最深部では魔王四天王、東のカウパとの戦いになるぞ。その後、港町パーセラへ…。

❸港町パーセラ

ブリオニアへ渡るためにはフライヤーヨットが必要。そのため港町パーセラに立ち寄ることになる。格納庫でフライヤーヨットを借りたら、ブリオニアに出発！

❹ブリオニア

ブリオニア最後の住人だったサボーの導きで、脱出カプセルを借りることができるようになるぞ。カプセルに乗ったら一路、ポポロクロイス城へと向かうことになる。

❷ガミガミ魔王城—地下ダンジョン—

ガミガミRXを探せ

地下ダンジョンは主電源がOFFになっている。まずはB3階へ歩いて移動し、奥にあるメインスイッチを入れよう。電源を入れた後、B1階のスイッチをONにすれば、コンベアでB7階に下りられるようになるぞ。B6階には道具屋や休憩所があるので、そこまで移動！ 休憩所を拠点に行動範囲を広げていこう。最深部には目的の飛行船ガミガミRX、そして魔王四天王が待ち構えている。回復アイテムの装備を忘れるな！

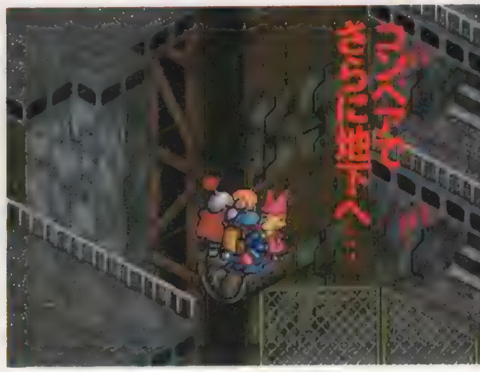


▶主電源を入れたあとじゃないと、コンベアのスイッチは入らない。



電源、コンベアのスイッチをON!

◀B3階の奥にある主電源をON。これですべての機械が動くようになる。



▲コンベアでB7階へ…。到着したらすぐにハシゴを登り、休憩所のあるB6階に移動する。

ピエトロが2人!?



▲敵の"まかどり"は仲間キャラの1人に変身！ 攻撃も真似てくるぞ。

◀同じ魔法や必殺技で攻撃を仕掛けてくるのだ。回復魔法も使うので一気に勝負をつけろ！

道具屋



▲回復アイテムなどが不足していたら、ここで補充しておくこと。補充したらすぐに装備だ。

休憩所



▲道具屋の隣には休憩所もあるぞ。体力回復＆データのセーブが可能なので、ここを拠点に突き進め。

BOSS 最深部でついに四天王と対決！

カウパは魔法使いタイプのボスで、全体攻撃魔法をガンガン使ってくる。全体回復魔法や魔法防御力をアップさせる魔法を使って対抗しよう。攻撃するときは剣を使っての隣接攻撃をメインに！ 魔法攻撃はまったく通用しないのでムダだ



◀カウパの全体攻撃魔法は超強力！ ダメージを受けたら、こまめに回復



魔王四天王 東のカウパ

⑤ポポロクロイス城
ポポロクロイス城でサボーに会うと「まほうのハンカチ」を入手できるので、絶対に会いに行こう。城内にいる人々の話を聞いたらカプセルの場所へ。東方の地に出発だ。

⑥東方の地 ハタハタ村
村には道具屋や休憩所があるほか、ラダック仙人についての情報が聞ける。細かくチェックしておこう。冒険の準備をすませたら、村の北側の出口から剣の山に入る。

⑦剣の山
出現する敵に手こずるようならレベル不足。先に進む前にレベルを上げておこう。スイッチや仕掛けなどはなく、基本的に一本道なので、難なく山頂まで行けるだろう。

⑧ラダック仙人の庵
ラダック仙人は闇の世界への道を開いてくれるぞ。また、ここではガミガミ魔王城の地下ダンジョンで対決したカウパと再び戦うことになる。レベルは上げてあるかな？

⑨永遠の番人の館
この館には奇妙なトラップがい〜っぱい。右の攻略法を参考に先へ進んでいこう。道具屋や休憩所があるので存分に利用すること。ボスのカルラを倒せばクリアだ。

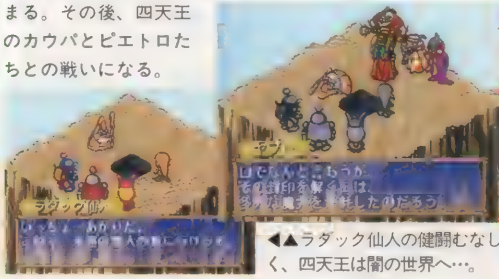
⑩闇の世界 ダーナの神殿
クジラのマックに乗り、闇の王、ダーナがいる神殿に到着。氷の魔王が封じられている星の結界を解くカギを受け取ろう。カギを使って結界を解いたらマックのところへ！

⑧ラダック仙人の庵

四天王vsラダック仙人

ラダック仙人の庵の2階部分は休憩所なのでデータのセーブが可能。ボス戦があるので、しっかりセーブしておこう。ラダック仙人が闇の世界への道を開けた直後、魔王四天王が出現。ラダック仙人VS四天王の戦いが始まる。その後、四天王のカウパとピエトロたちとの戦いになる。

ラダック仙人敗れる



◀▲ラダック仙人の健闘むなしく、四天王は闇の世界へ…。

BOSS 東のカウパと再度対決！

カウパはガミガミ魔王城の地下ダンジョンで戦ったときと同じ戦い方でOK！　敵の全体攻撃魔法に対しては、対抗魔法と魔法防御力をアップさせる魔法を使って対処。そして剣による隣接攻撃で叩け！　これでバッチリだ！　カウパを倒したら闇の世界へ突入だ。



▶あらかじめ魔法防御を重視した装備にチェンジしておけば、戦いが楽になる。あとは、回復アイテムで補おう。

⑨永遠の番人の館

数々のトラップを突破せよ

館の中には奇妙なトラップがい〜っぱい。敵もわりと強いので、ムリして突き進むと全滅の危険性もあるぞ。そんなことにならないために、館の玄関を入ったらまずは左の扉へ…。そしてそのまま進みデータのセーブができる部屋へ行くこと。館の探索はそれからでも遅くないぞ。



▲館の玄関を入ったら、すぐに左に歩いて扉をくぐれ。



▲左の扉をくぐって進むとセーブポイントがあるのだ。

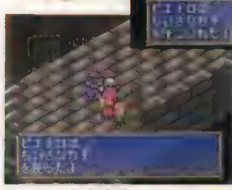
体が小さくなったら



◀薬を飲んで体が小さくなったら、部屋の中央にある小屋を目指して進め。

カギを入手





◀小屋で「ちいさなカギ」を入手したら、扉へGO！　これでクリアだ。

やかたのかぎは時計の中



館の中を進んでいくと演奏会を開いている中ボス、ドン・マエストロがいる。近くの鍵盤の上に乗り、音を出して演奏をジャマすると戦闘になるぞ。コイツを倒したあとは「やかたのかぎ」がないと先に進めなくなってしまう。「やかたのかぎ」は隣の部屋の大きな振り子時計の中にあるので必ず調べて入手。これで先に進める。

何度も挑戦！ルーレット



◀ルーレットは1回20Gのお金がかかる。画面上方の台の上に登り、お金を払えばスタートだ。



▶大当たりを出すと上へ続く階段が、この部屋の中に出現！　何度もチャレンジしてみよう。

BOSS 館の番人カルラが待ち受ける

最後に登場するボスのカルラはハンパじゃなく強い！　剣を使った隣接攻撃で容赦なく襲いかかってくるぞ。逆にこちらの隣接攻撃は避けられることが多く、魔法攻撃でもたいしたダメージは与えられない。必ず長期戦になるので、回復アイテムは多めに準備すること。じっくり攻めれば絶対勝てる！



◀カルラの必殺技つるぎのまいは、周囲の味方に大ダメージ！

館の外にある階段から闇の世界へ



⑪氷の魔王の星
ここの敵は非常に強い。幸いクジラのマックは回復&データのセーブをしてくれるので、まずはマックの周辺でレベルアップだ。その後は北東方向にある廃墟の町に移動。

⑫封印の塔
封印の塔は廃墟の町の北西方向にある。ここでは数々の新事実が明らかになるぞ。ピエトロたちは、氷の魔王の復活を阻止しようとするが、失敗に終わってしまう…。

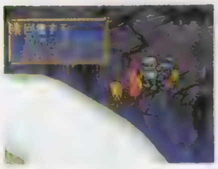
そして……
封印が解かれた氷の魔王は、いったいどこに…。そしてピエトロたちの生死は…？　このあと物語はアッと驚く急展開が待ち受ける、ゲーム最大の山場に突入するのだ。

クライマックスは近い!!

⑪氷の魔王の星

強敵ぞろい! じっくり進め

ここまで連れてきてくれたクジラのマックは回復&データのセーブをしてくれるぞ。ここに出現する敵はすっごく強いヤツばかりなので、まずはマックを拠点にレベルを上げること。それからフィールド上の宝箱を拾いつつ、北東方向にある廃墟の町を目指そう。廃墟の町の民家には、データをセーブできるポイントがあるぞ。次はそこを拠点に周囲を探索だ。



▲▶クジラのマックと廃墟の民家で体力回復が可能だ。

特に要注意なモンスター

エグゼキューターは、一撃で敵を絶命させる必殺攻撃、レッサーデーモンは強力な魔法、ガードビートルは毒と、この３体はそれぞれ超やっかいな攻撃を仕掛けてくる。これらの敵がペアで出現したときは、ボスと戦うときくらいの意気込みで勝負すること。ナメてかかるな。

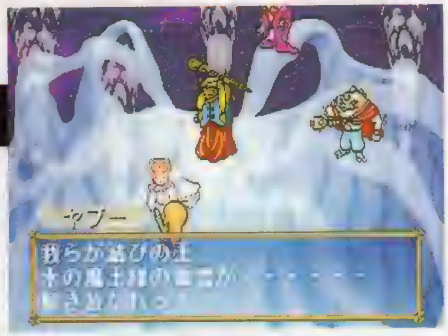



▶出会ったら全力で戦うか、逃げろ。

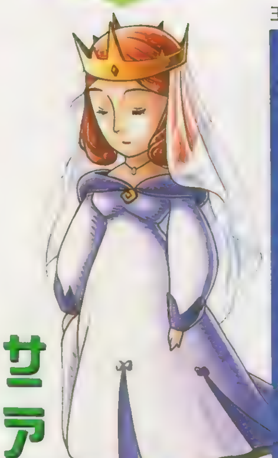
⑫封印の塔

サニアと対面､しかし…

氷の魔王が封印されている塔は、廃墟の町の北西方向に位置しているぞ。この塔の頂上には、すでに魔王四天王の３人が待ちかまえており、氷の魔王の封印を解こうとしているぞ。これに立ち向かうピエトロたちだったが力及ばず、封印は解かれ氷の魔王は復活してしまうのだった…。



▲母の行方は、氷の魔王の封印は…？謎を抱きつつ封印の塔をさまよう。
◀封印の塔の頂上では、ピエトロの母、サニアと四天王が対決していたのだ。



BOSS 2人目の四天王が行く手を阻む

ドルンは武器攻撃をメインに襲いかかってくるぞ　攻撃力が高いので、戦闘が始まったら防御力アップの魔法を使用！　そして体力をこまめに回復させつつ、魔法と武器で攻撃だ



この竜はいったい…？


◀▼四天王対竜の壮絶な戦い！　この竜の正体は……。

第四章は､いきなり衝撃的な展開!



異常とも思える強大な冷気が、ポポロクロイス城を直撃！　これは、まさに10年前のあの出来事と同じ!?　まさか氷の魔王が、再び現代に復活してしまったのか…？　数々の謎を残しつつ、最終章である第四章がスタートするぞ。はたして世界は、このまま氷に閉ざされてしまうのだろうか…。


▲▶お城とその周辺は、謎の冷気に包まれてしまう！

見落としてないか やり残しはないか お得な情報の数々を大公開！

もちろんメインストーリーは大切だけど、それに沿って進めているだけじゃ見られないサブイベントが、このゲームにはたくさん用意されているぞ。その中から今回はクリアすると装備品がパワーアップされる超オトクなサブイベントを大紹介！ さらに冒険で役立つ㊙データも公開しちゃうので、どちらもしっかりチェックしておこう。

クリアすればパワーアップできるサブイベント

•「さびたつるぎ」を鍛え直すと……

第二章の流され村の浜辺に突き刺さっていた「さびたつるぎ」は入手したかな？ このつるぎはゴドリフの町にある鍛冶屋で鍛え直してもらうと「せいきしのけん」に変化するのだ。攻撃力がかなり高い武器なので、絶対入手しておこう。



▲流され村の、北側の浜辺に突き刺さっている「さびたつるぎ」を入手する。



▼ゴドリフの町の鍛冶屋に持っていくとイベントが発生し「せいきしのけん」に変化する。

•3つの「りゅうのたま」を入手しよう！

「りゅうのたま」を入手すると、ピエトロ専用の武器「りゅうのけん」の攻撃力がアップするのだ。「りゅうのたま」が入手できる場所はモンスター村の武闘大会、猿の王国、それからオークキングを倒した後のゴドリフ鉱山の3カ所。全部入手したらミサキ家に持っていこう。



◀武闘大会で優勝すると、入手できるぞ。



◀ボスのサルを倒せば取ることができるのだ。



◀「すすけたいし」は、駆け足の泉に持っていこう。

•猿の王国へはトロッコで行ける

トロッコに乗っているとランダムで脱線イベントが発生するぞ。脱線したら線路を歩き、北西方向に進んでいくと猿の王国にたどり着くことができるのだ。







◀▲何度もトロッコに乗っていると脱線イベントが発生！ 猿の王国に行けるようになる。

•ガミガミ魔王の武器を強化

第三章、ガミガミ魔王城の地下ダンジョンで、エンジニアロボットに会ったかな？ このロボットに会ったのち、ポポロクロイス城の城下町にある怪しい店の地下へ行くと、エンジニアロボットがガミガミ魔王の武器を強化してくれるのだ。ぜひ足を運んでみよう。

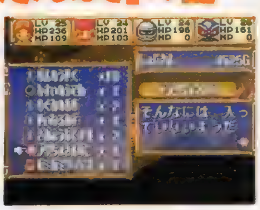


◀「スクラップ」や「ゼンマイ」などのアイテムを持っていくと改造してくれるのだ。

知って得するマメ知識

•「ブタちょきんばこ」の謎

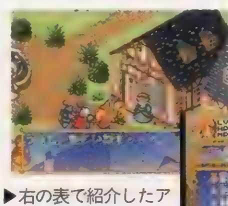
「ブタちょきんばこ」は、振ったときのメッセージで、大まかな中身がわかるのだ。それが下の表だ。



中のお金(G)	振ったときのメッセージ
0	なにも音がしない
1〜2999	そんなには入っていないようだ
3000〜9999	ほどよく入っているようだ
10000〜99999	けっこう入っているようだ
100000〜999999	かなりたくさん入っているようだ
1000000〜99999999	ぎゅうぎゅうにつまっているぞお

•怪しい店ではコレを売れ

ポポロクロイス城の城下町には、特定のアイテムしか買い取ってくれない怪しい店（場所は下の写真を参照）があるよね。ここで買い取ってくれるアイテムを一挙に公開だ。どれもかなり高値で買い取ってくれるので、これらのアイテムを発見したら、この店でお金に替えよう。



◀怪しい店の場所は、道具屋の隣。店の前に立っているオバサンが目印だぞ。



▶右の表で紹介したアイテムは、この怪しい店でしか買い取ってくれないのだ。

アイテム名	売り値	備考
ガミガミワッペン	750	売り専用
ブラックルビー	2200	売り専用
ブラックパール	4000	売り専用
あくまにんぎょう	5000	売り専用
かいばしら	500	HPを200ポイント回復
おおきなハサミ	500	HPを200ポイント回復
タコアシ	500	HPを200ポイント回復
きのこのカケラ	500	HPを200ポイント回復
ウッキィバナナ	500	HPを200ポイント回復
ビートルコーン	900	MPを300ポイント回復
ひかるウロコ	1600	MPを300ポイント回復
トゲトゲシッポ	3000	MPを300ポイント回復
トカゲのシッポ	600	MPを400ポイント回復
りっぱなツノ	1400	MPを400ポイント回復
カメのコウラ	800	MPを500ポイント回復
ほのおのタテガミ	2500	MPを500ポイント回復



PlayStation
悟空参上!!
投げて投げて投げて投げまくれ!
コミカル・アクション・アドベンチャーゲーム
風雲悟空忍伝8月9日発売!!
フウウンゴクウニンデン
風雲悟空忍伝™
声:悟空 久川綾
声:三蔵 荒木香恵
声:はっかい 高木渉
声:さごじょう 志賀克也
声:ブラックバード 瀬尾恵子
声:暗黒大魔王 岡和男
AiCOM 株式会社 エイコム
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル902 TEL.03-5641-1020
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
シーズンポイントレースでチャンピオンを目指せ！
シングルモードでベストラップを目指せ！
オーリンズのショックセッティングが勝負の決めて。
優秀なナビゲーターの選択も勝利への必須条件！
視覚聴覚をフルに活用して過酷なレースを克服。
●音声ナビゲーションシステム搭載！
ラリーでの勝利は、ドライバーの技術とナビゲーターの適切なアドバイス。
プレーヤーは、自分のレーススタイルに合わせて４人の性格の異なるナビゲーターから選択。
ナビゲーターは、音声でコースアドバイス。
優秀なナビゲーターの選択で、過酷なコース条件を克服。
●「バーチャルコックピット・モード」採用！
プレイビューは、「ビハインドビュー」「アウトビュー」、そして極め付けがドライバーの視点移動を実現し、ジャンプやドリフト時に車の進行方向に自動的に視点を動かすことで、車の向きに影響されない視点が得られる「バーチャルコックピット・モード」を採用。
監修：株式会社カロッツェリア ジャパン
協力：ゼネラル石油株式会社
●ナビゲーターの選択も勝負の決めて。
NAME:C.ROTO
AGE:24 SEX:FEMALE
HOME:FRENCH
●「バーチャルコックピット・モード」でラリーの迫力を実現！
TYPE-B SHIFT-AT
●適確なセッティングでコースを攻略
SHOCK 14 15 16 17 18 19 20
HYPER-RALLY
ハイパーラリー
限りなく本物を追求した本格ラリーゲーム!!
1996年8月30日発売予定
予価￥5,800（税抜）
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1996 HARVEST ONE
Harvest one 株式会社 ハーベストワン
〒130 東京都中央区日本橋浜町1-6-8 （株）カロッツエリアジャパン内 TEL.03-3863-5786 FAX.03-3863-4334
●価格は希望小売価格です。 ●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。





※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社


「彼女が電撃文庫な理由。」
わけ
※①
剣を持って微笑んでいる彼女はルーベット。電撃文庫で人気爆発中の「極道くん漫遊記外伝」の主人公。スタイル抜群の※②美少女アクションスターです。電撃文庫には彼女のようなファンタジーあふれる夢と冒険がいっぱい。今年の夏は電撃文庫で、君も彼女と冒険の旅に出てみよう。
②ここらへんが電撃文庫です。
①ここらへんが電撃文庫です。
イラスト・桐嶋たける
CDシネマ4「極道くん漫遊記外伝～売り飛ばされて大逃亡」より（発売：ビクターエンタテインメント）
©中村うさぎ・桐嶋たける／メディアワークス・ビクターエンタテインメント
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER（ザ・ディーパー）

Part1 5本 & Part2 7本

Part1 第1部

ふだんレビューを読んでいて、「レビュアーの人たちってどんな基準でゲームを評価しているんだろう」と思ったことはないかな？　今回はそんな疑問にも答えちゃう企画つきだ。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。評価はややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌では主にカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。『キングスIII』などを担当。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌『エターナル～』などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
入道の名をほしいままに、頭まで丸めて気合いを入れる兄貴編集者。入道先生と呼ぶと目元がほころぶ。

マグナム藤井
『NOëL』を担当しているが、じつは難解なSLGにも造詣が深い。守備範囲の広さはなかなかのもの。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

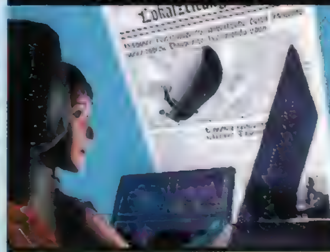
オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

「まっ」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目は厳しい。でもギャルゲー好き。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

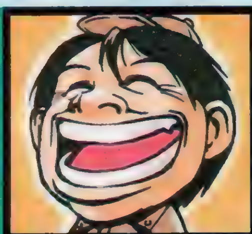
時空探偵DD ～まぼろしのローレライ～

■アスキー■AVG
■7月26日■¥6,800



全編にCGムービーを駆使した、3DAVG。ドラキュラの能力を持つ探偵、鳴神雷蔵が活躍する。

岩崎啓真



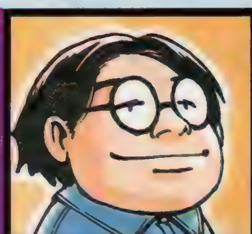
ゲームを愛するクリエイター

今、必死になってゲームを作ってます。毎日毎日、作っていると「あーやっぱり、ゲームを作るのって幸せだなあ」なんて思うのですが、しかしまた反面、締め切りの厳しさもハンパではないので、「うわーやっぱりつらいなあ」とも思ったりしてしまうのです。わはは。

莫大な量のムービーを作ったところは評価できるのだが、動きや演技が余りに粗雑。ゲームをスタートするまでのムービーをすべて見るのに20分近い時間がかかる。スキップはできるのだが、見ないと話がわからない。これは問題だろう。正直言って、大根役者が出てくる映画を見ている気分になりゲンナリする。操作性は少し重い感じがするが、イライラするデキではない。もう少し構成を考えて作ってほしかった。

60

ウォルフ中村



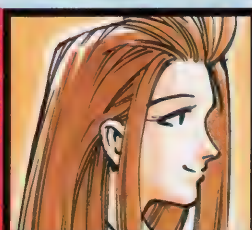
格闘・SPGの好きなベテラン

25号のこの欄で書いたミステリー小説の続編が早くも発売された（森博嗣氏の『冷たい密室と博士たち』）。いやー、今回も楽しませてもらいました。わがままを承知で書くけど、早く次の作品が読みたい(笑)。本を1冊書くことの大変さは、身近にいる作家諸氏の姿を見てわかってるつもりだけどね。

ポリゴンキャラはいい味を出しているし、操作性もそう悪くない。しかし、前半の2時間はストーリーが遅々として進まないため、プレイしていてダレてしまう。セリフが音声のみなのでテンポもよくない（同じセリフを何度も聞かされるし）。ゲームオーバーがあるくせにムービーシーンをスキップできない部分も減点材料。もっとも、後半の1時間は急展開を見せ、盛り上がるのだが…。ご都合主義だったりするのはご愛敬。

55

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

ただ今メチャメチャ風邪をひいてます。しかも今月2回目。この身体の弱さにはビックリです。1回目のは熱カゼで鼻血トロンチョ。そして今回のはノドに直撃。まるで変声期の男の子の声みたいに、ハスキー&テノールなボイス。最近「変な声の兄ちゃーん」って呼ばれてますが…はて、うむむ!?

プレイした3時間半のうち、最初の2時間は捜査部分の操作性が悪く、あまり話にメリハリがなかったのがとても残念。同じ話を何度でも聞けるのはいいけど、キャンセルが効かないために10分以上あるムービーを強制的に見せられることも。せめてもう一度話を聞きますか？　くらいの選択肢を用意してほしかった。でも終盤が近づくにつれ、ストーリーがどんどんおもしろくなってくる。空中戦のCGはメッチャキレイです。

80

Part2代表 ジュピター藤平



それぞれのスペシャリストたち

はい、Part2選抜部隊です。個性派たちのレビューをお楽しみください。というわけで。えー、いまだ編集部内（の一部）では、『あすか120%』が熱いです。精鋭7人でもって大会にも出場しました。今日も編集部内のPSでは、『あすか』が稼働してます。その暇に帰って寝ろという意見もアリ。

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
ちょっとギャグが入っているけど、ストーリー自体は相当カッコイイ。知る人ぞ知るイカすAVG『ノスタルジア』を思い出す、そんなノリなのだ。ただ、そのための前フリが相当長く、さらに移動速度などシステム面に少々難があるため、序盤は忍耐を強いられることになる。それさえ我慢できればね……。あえてオススメマークは避けるけど、個人的には間違いなく買いの1本だ。

85

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

刻命館

■テクモ■SLG
■7月26日■¥5,800



魔神が封印されているという洋館の主になり、訪れた人間をトラップを使って捕獲する異色SLG。

すばらしく面白いアイデアが楽しめるのだが、難易度が高い。特に初期が難しく、かなりイライラする。金（およびMP）のバランスがつらく、後半、じり貧になるのが厳しい。またセリフと内容が一致しないなど、慌ててまとめた印象があり、作りの基礎がいいだけに残念だ。あと、メモリカード9ブロックはちょっとないのでは？ 新しいモノが好きなら、絶対に見てほしい。個人的には非常に気に入っている1本。

70

トラップを使って冒険者を倒すというアイデアがおもしろいし、実際にハマった。操作性も「キングスフィールド」ライクな設定が最初から用意されている関係で、戸惑わずにすむ。ゲーム中、一服したくなる待ち時間が多々ある（CDを読みに行く間&セーブロード中）こと、デモシーンをスキップできないこと、9ブロックもセーブに使うためメモリーカード1枚に1カ所しかセーブできないことはそれぞれ減点材料。

85

侵入者のルートを予想してトラップを仕掛けていくときと、計算通りに侵入者をしとめられた瞬間が一番おもしろい。主人公は、復讐のために人間の魂を次々に抜き取る悪人という設定だけど、不思議と罪悪感はなくて、感覚としてはハンティングに近いのかも。たまにやってくる善人を殺さなくちゃいけないときは、ちょっと心がチクチクするけどね。ただ侵入者に近づかないとトラップを発動させられないのが面倒な気も。

80

＜レビュアー　がんの字＞
ホラー映画の殺人鬼になった気分とでも言おうか、侵入者を追いつめてトラップでしとめる気分は、筆舌に尽くしがたいものがある。ストーリーがやや暗澹とし過ぎているきらいはあるが、それさえ受け入れられればあとはズルズルとゲームに引きずり込まれるばかりだ。セーブとロードの時間が異常に長かったり、メモリカードの容量を使いすぎたりと欠点もあるが完成度は高い。

80

ワールドスタジアムEX

■ナムコ■SPG
■7月26日■¥5,800



野球ゲームの定番中の定番、『ワースタ』がPSで初登場。ネジコン対応など、新機軸も満載。

若干、投高打低の気があるが、デキは極めていい。守備・走塁ともに完全にオートにできるのでヘタな人でも遊べるし、オプションも充実しており、現在販売中のPSの野球ゲームの中では抜群の面白さと完成度だと思う。ただ高低の微妙な駆け引きがあるゲームに慣れてしまった人にはシンプルなぶん、ちょっと食い足りないところがあるのも事実。なんにしても幅広いユーザーが遊ぶことができる高品質なオススメ品。

80

このシリーズには「親しみやすい」という印象があるが、PS版も同じだと考えるのは早計。ポリゴン化、キャラ比率や打撃方法等の変更、そして悪送球等の新フィーチャーの影響でゲームバランスがかなり変わっているからだ（コツをつかむまではイライラさせられる）。もっとも、野球ゲームとしては及第点以上のデキ。中でも投球の緩急バランスの設定はすばらしい。オリジナル選手である「分身くん」作成も燃える（笑）。

85

実はこの手のゲームは、全くといっていいほどやったことがありません…ゴメンナサイ。でも自分の分身キャラを作るモードは、結構グッド。プレイヤーが、投球や安打テストをした結果が、そのままキャラのパラメータに影響しちゃうんで、真剣な顔つきになったりして。今まで遊んだ野球ゲームでは、一番長続きしたかな（笑）。オープン戦、ペナントレースもそれなりに楽しめた…って本当は1回も勝てず。グッスン。

75

＜レビュアー　ジュピター藤平＞
タイトルが「ワースタ」ってところがまず気になる。「ファミスタ」に比べると、こっちってダメなのが多かったからね。残念ながら、実はこれもそうかも。バッティング時のクセのある当たり判定、バウンドの高い打球、異常なまでのチーム力の差と、野球ゲームとして見た場合、難点が多すぎるのだ。誰でも楽しめる野球ゲームとして評価はできるが、プレイ感はあまりよくないぞ。

55

NOëL

■パイオニアLDC■ETC
■7月26日■¥6,800



3人の女子高生と、ビジュアルフォンや通信ネットを通じてさまざまな会話を楽しめるこの夏の話題作。

システムの完成度の高さとチャレンジした精神は偉いのだが…売りである「会話」が簡単に成立しなくなることと、聞くことができることが非常に限られていることの2点が気になる。また、設定の他の部分、特にネットワーク関連が生きていないことで、ゲームの完成度としては残念な結果になっている。操作性はマウスがない場合には、少し面倒だが、イライラするほどではない。新しいモノが好きなら買って、見てほしい。

65

しゃべりまくり、アニメしまくるのは強いインパクトがある。ただ、電話のつながる時間帯はわかりづらいし（目安は明かされる）、イベントの整合性にも疑問は残る。由香が「代歩と電話中なので後で」といっているのに代歩につながったりね（代歩もダシにウソをついている可能性もあるが）。システム自体も個性的なので慣れるまでに時間がかかる。慣れても操作がせわしないため、会話をのんびり楽しむ余裕がないが…。

75

もっとゲーム性があるソフトだと思っていたんで、正直ビックリ。周りのお兄さんたちは、ゲーム上とはいえ女子高生と会話できて「テレクラゲー」とかいって燃えてたけど、私はいまひとつ。たまにある選択肢だけちゃんと選んでいればいいし、まして女の子と仲良くなっても目に見えて（ゲーム上の）進展があるワケじゃないし…。まあコロコロ表情が変わる女の子を見てるだけでシアワセを感じるなら、買ってもOKです。

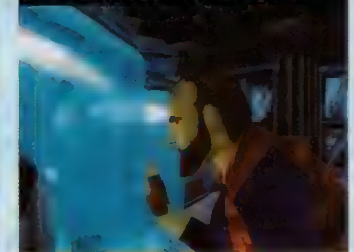
65

＜レビュアー　マグナム藤井＞
ストーリーのほとんどをセリフ音声のみで語るという限定的なシチュエーションが、かえって想像力をかきたててくれる。会話ボールを送るタイミングによってはセリフのつじつまが合わなくなるとか、「ゲーム」として考えると？な部分もあるけど、インタラクティブドラマの野心作として積極的に評価したい。キャラにときめいてしまった人になら、まちがいなくオススメ。

80

OverBlood

■リバーヒルソフト■AVG
■8月2日■¥5,800



近未来的な3D空間を舞台にしたポリゴンAVG。3段階に視点が切り替わるなどシステムも充実。

ゲームの面白さとしては、ほぼ文句なしだが、難易度は高め。特に最初の5分間は初めてやると確実に死ぬと言えるぐらい難しい。ロードの処理がちょっとおざなりで、長めに感じるのもつらい。操作の面では視点がいろいろ用意されているので、苦労することはあまりないが、キャラクターを画面に出した場合、その動きが少々悪くて、演出としてはちょっとつらいのが気になった。AVGが好きな人にはオススメ。

75

3Dを使うメリットよりもデメリットの方が大きかったと感じた。その最たる物が視点。3種類のどれもがイマイチなのだ。ダッシュしたいのに障害物のスミに引っ掛かって押す動作に化けたりする操作感の悪さも疑問（それでいて時間制限のあるアクションシーンが突然出てきたりするので悪い意味での緊張感がある）。シナリオには文句ないし、複数キャラの視点を使い分けるシステムもうまく機能しているだけに、惜しい。

70

ストーリーの展開がおもしろく、ハラハラさせるような演出がいっぱいで、スタート直後からのめり込めるゲーム。要所要所でヒントムービーが流れるので、わりとサクサク進む。操作感覚は、慣れるまでにちょっと時間がかかる程度。でも、どうしてもなじめなかったのが3パターンある視点。切り替わるタイミングが悪く、方向がつかみにくい。自分のいる地点がわからなくなるなど問題多し。せっかく良いデキなのに…。

75

＜レビュアー　城イドム＞
謎めいたストーリーが興味をそそるので、どんどん先を見たくなる点はいい。キャラの動作などがぎこちなく、質感とか動きに不自然なところもあるけど、グラフィックも悪くないと思う。ただ、ゲーム中に用意された謎は楽しいものが多い反面、中には難解過ぎるものがあったりして、自力クリアが尋常でなく難しい点に疑問が残る。繰り返しプレイしたくなる工夫がないのも惜しい。

60

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

キング・オブ・スタリオン



■日本物産
■ＳＬＧ
■７月26日
■¥6,800

自分の育てた馬を繁殖牝馬や種牡馬にできる競馬ＳＬＧ。育てた馬を友だちと対戦も可能。

ドワーフ西谷
競走馬育成ＳＬＧとしては、しごくスタンダードなスタイル。毎週のレースがきちんと土日に分かれている点や馬データの新しさ（まぁ実名ではないのだが…）に作り手のこだわりを感じさせる。しかしながら、プレイヤーを魅きつけるパワーに欠けるのが残念なところ。グラフィックは地味だしサウンドも単調。同工の作品をやり込んでいる人であればそれなりに楽しめるかもしれないが、初心者にはちとつらそうである。 **60**

オヤジ西岡
今までの競走馬育成ＳＬＧは、「ＧⅠ全制覇をめざす」とか、目標が遠くに設定されているものが多かった。その点、目先の目標を順々にクリアしていくという、このゲームのスタイルは、途中でゲームへの興味が失われなくてよかった。また３パターンのプログラムを組んで行う調教は、自分の好きなように調教できて、しかも煩わしくない。これってけっこう画期的なのでは。この際、レースシーンがショボいのは目をつぶりましょう。 **70**

エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール～



■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ＳＬＧ
■７月26日
■¥6,800

松本泉がキャラデザインを担当している恋愛ＳＬＧ。５人のタイプの違う女の子が相手だ。

岩崎啓眞
パラメータが見えない恋愛ゲームをめざしたのは評価できるが、内容があまりに理不尽。ともかく３択に失敗すると極めて大きなダメージを受け、ロードしたほうがマシと言いたくなるバランスでは問題アリだろう。キャンセルがまったく効かない操作系や非常にスローモーなゲーム展開が、いい部分をすべてダメにしている。あと中途半端にしゃべるのもつらい。もうちょっと丁寧に作ってほしかった気がする。 **40**

「ま」のアッキー
ゲームの進行が無茶苦茶に遅くて、１プレイ最低10数時間と、ヘタなＲＰＧ並みに時間がかかる。しかもシステム的にも、タイトル画面でしかロードできない、ステータスが常時見れないなど不満点が目立った。イベントシーンはちょっと古くさい感じもするが、決して悪くないのだから、その辺りを直せばもっと面白いゲームになったはずなのに……残念。まあ、鋼の根性を持つギャルゲー好きの人は買ってもいいかも。 **35**

LAKE MASTERS



■ネクサスインターラクト
■ＳＰＧ
■８月２日
■¥6,800

本場アメリカを舞台にバスフィッシングをおこなう。自分だけの湖を作るモードもある。

入道先生
残念です。ブランド志向の強い入道としては、あの「ポテスタス」と同じメーカーだけに期待していたのですが。他機種の名作釣りゲーを堪能してきたマニアには、まずもってオススメできません。釣りゲーの命である「魚との戦い」という要素が、あまりにも希薄すぎます。レイクメイクモードの発想の斬新さだけは、素直に認められますが、せっかく湖を造っても、結局あの釣りでは……。本当に残念でなりません。 **45**

がんの字
バスフィッシングの基礎的な知識ぐらいは持っていないと、まともにプレイできない。初心者プレイヤーのためのベーシックなバス釣り講座みたいなモードを用意してほしかったところ。あと、肝心かなめのフィッシングの要素が弱すぎる。バスとのバトルがあまりに単調で、テクニックで釣り上げたり熱い駆け引きを演じたりといった釣りの醍醐味は味わえない。湖を作るレイクメイクモードは斬新でいいと思うんだけど…。 **45**

信長の野望リターンズ



■光栄
■ＳＬＧ
■８月２日
■¥5,800

超定番ＳＬＧ、信長シリーズの第１作目がＰＳ化。17カ国による熱い国取り合戦が展開。

ウキキ松崎
かなり昔のゲームのリメイク。とは言っても、変わったのはグラフィックだけで、システムは昔のまま。知っている人には懐かしいかもしれないが、知らない私にとっては「ただ難しいだけの単純なゲーム」にしか思えなかった。どうせなら、今のユーザーでも遊べるようにリメイクし、そのオマケとしてこのゲームが付いているのなら納得はいくが……。確かにＳＬＧとしてはスピードが早く、かなり快適なんだけどね。 **45**

ドワーフ西谷
超ロングセラーシリーズ第１作のリメイク版。グラフィックはともかく、ゲーム性までほとんどそのまんまと言うのは潔いと見るべきか（反語）？ 信長ファンには当然物足りないし、新規ユーザーを狙うには余りにも地味な作りである。さらに文字表示、画面デザインなどインターフェイス面も決して誉められたデキとは言いかねるとあっては…トホホ。せめて、これと「全国版」の２ IN １だったらまだ納得できたのだが。…ふう。 **35**

マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96



■BMGビクター
■ＳＰＧ
■８月９日
■¥4,800

スーパースター、マジック・ジョンソンらが登場するバスケゲー。各種モードも充実。

入道先生
このところＰＳではバスケゲームの秀作が続いていただけに、チト苦しい感じがする。バスケ特有の細かな戦略性が十分表現されているわけでもないし（あまりにも簡単にパスが通るなど）、ダッシュはできても、スピード感は非常に希薄だ（コートの間尺がオカシイような気すらしてしまう）。シュート時の攻防には一瞬緊張感が走るが、それも悪い意味でマンガっぽく表現されていてガッカリ。操作が簡単な点だけは○かも。 **40**

ドワーフ西谷
グラフィック、システムともに実にスタンダード。従って派手さに欠ける部分はあるのは事実だ。しかし、それを補って余りあるのが操作性とレスポンスの良さ。慣れが必要なのは確かだが、現実のゲームにかなり近いテンポでのプレイができる。残念なのは、視点が完全に縦位置で固定されてしまっている点。ただでさえ攻守の入れ替わりが激しい球技なのにコートを横から見ることができないのはけっこうツライものがある。 **60**

七つの秘館



■光栄
■ＡＶＧ
■８月９日
■¥7,800

ＳＳ版も発売された、志茂田景樹がシナリオを手がけた話題作がＰＳに登場。

ジュピター藤平
シナリオが志茂田景樹だってことで、ちょっと身構える人もいるかもしれないが、実は結構普通のＡＶＧ。グラフィックもキレイだし、ストーリーも謎に満ちていて、知らず知らずの内にのめり込んでしまうのだ。ただ、コマンド選択型ＡＶＧの常として、コマンド総当たりでどうにかなってしまう場面も多い。そうそう、光栄といえば気になる価格面だが、決して安くはないものの、ＣＤ３枚組ってことで納得はいくだろう。 **60**

がんの字
声優、俳優の豪華なキャスティングにはビックリ。俳優のメンツの中では草野仁さんが１人だけ浮いてる気がする（笑）。ポリゴンのキャラクターたちが織りなすアドベンチャーゲームなのだが、プレイヤーがやるべきことは多く、複雑に入り組んだ謎を１つ１つ解き明かす必要があるので非常に密度の濃い謎解きを堪能できる。ディスク３枚組だけあって、ボリュームも圧倒的。遊び応えの点では比肩するものなしのＡＶＧだ。 **70**

闘神伝２ plus



■タカラ
■格闘ＡＣＴ
■８月９日
■¥2,800
（BESTシリーズ）

人気のゲームを安価で提供する、ＢＥＳＴシリーズから「闘神伝２」がリメイクされ発売。

Z佐藤
なんだ、あんまり「２」と変わってないじゃん、というのが第一印象。確かにシステム系ではキャラのカラーパターンが増えたり、データのセーブが可能だったり。操作系では、ボタンを押して防御できるように設定できたりと細かい部分は変更されているけど…。まあ、「２」を持ってる人は必要ないんじゃないかな。逆にこれから買おうと思っている人には、絶対にこっちがオススメ！ 価格もぜ～んぜん安いしね。 **70**

ウキキ松崎
大きな変更点は、キャラの色が増えたのと「ボタンでガード」できるという、新しい操作系が追加されたことかな。でもこの操作系、私にはちょっと扱いづらく感じた（強攻撃が出しづらいなど）。また、相手に与えるダメージが小さくなったなど、プレイしやすくなっているのは好感が持てた。
新技や隠しキャラを簡単に使えるなど、持っている人でも欲しがる変更点がほしかったが、この値段なら文句は言えない？ **60**

電撃PSソフト the DEEPER 場外コラム

より深くレビューを理解するために

PSでは、注目の新作が次々と登場するので、買うソフトの選別に困っている読者も多いことだろう。そんな人が、より深く正しく有益にレビューを活用してくれることを願って、今回はレビューの読み方のアドバイスをお届けする。

本誌のレビューは、点数と文章、その2点で構成されている。まず最初に、点数のおおまかな基準について説明することにしよう。　個人差はあるものの、基本的な“合格ライン”は70点くらいで、それ以上の点数ならレビュアーが「買っても損はない」と判断したことを表している。それ以下の場合は、各レビュアーなりに考えた結果、問題を感じたり物足りなさを感じたことを示していて、その段階に応じて点数をつけている。ちなみにゲームの中には「別に悪いところはないけれど、インパクトに欠ける」というものもあるけれど（例えば、移植度は満点のデキだけれども、いまさら…と感じるゲームとか）、そんなソフトは60～65点に落ち着くことが多いようだ。逆に、80点以上がついているなら「オススメ」ということになり、90点以上ならかなり積極的にススメていると解釈してくれていいのだ。

あと、オススメ色（点数を赤で表示）とは、「何点以上でコレにしましょう」と決められたものではなく、レビュアーが“特別にオススメしたいと思った”場合に適用されることになっている。オススメするからには自然と点数も高くなるので、結果的には80～100点の間で適用されることになる。なかでも、低め（80点など）でオススメ色がついた場合は「全体的には80点だけれど、突出した部分を評価したい」ということになるので、そのレビュアーが文章中で褒めているポイントに着目しながらレビューを読むと、そのゲームの特徴もつかみやすくなるだろう。

ただし、これらは“めやす”に過ぎないので、点数は上記の基準でキチッと採点されているわけではない。例えば、「すばらしくよく作られているけれど、難易度が高いとか、システムに馴染むのが大変などの理由から、誰にでもススメられるものではない」なんて場合は、点数は低めになり、文章でフォローしていることが多い。あるいは、「こんな好みの人には抜群だけれど、あんな主義の人には合わないだろう」という場合にも、どちらかの立場に合わせて点数をつけた上で、文章で何らかのフォローをしていたりする。文章の部分では“ゲームの特徴”“いいところ”“残念に思えたところ”などを紹介するのはもちろん、点数と連動した表現も含まれていたりするってことなのだ。そのあたりも頭に入れてレビューを利用すると、レビュアーの評価をより正確に読み取ることができると思う。　難しいケースとしては、今までにはなかったタイプのゲームや、正確にはゲームとは言えないソフト（絵本と表現したほうが相応しいソフトとか）をレビューする場合。正直言うと、レビュアーも「どうしたら、自分たちの評価を正しく読者に伝えられるんだろう?」と悩まされることも多かったりする。そんな場合にも、あえて点数をつけない（？マーク）とか、自分なりに考えた基準で点数をつけるなどして、文章中で説明を加えることが多い。

以上、簡単にレビューの読み取り方のアドバイスをしてみたけれど、参考になっただろうか。これらの基準には感性に頼る部分も多く、細かい判断は各レビュアーが記名原稿という名のもとに、責任を持って行っている。少ないスペース（文字量）の中で伝えられることは限られているけれど、読者が自分に合ったゲームに出会えるよう、少しでも手助けができたら、レビュアー一同それに代わる喜びはない。これからも応援をよろしくね～。

今回の総評＆次回展望

日本全国、津々浦々、大人が大手を振って仕事をしなくても許される日。それは…お盆。盆と正月とまで謳われた、日本古来の伝統的風習も電撃プレイステーションには関係ないらしいのです。

今回は、珍しくＡＶＧが３タイトルもあり、それぞれが個性的だったので、このジャンルが好きな人は、どれを買うか迷うかもしれません。まず、『時空探偵ＤＤ』は、レビュアーの意見がまっぷたつにわかれた作品。強制的に見せられる、ＣＧムービーがつらかったという意見と、それでも、ストーリーがイカしていてカッコイイからＯＫという意見とがでました。ただ、ＡＶＧの命ともいえる、舞台設定へのこだわりや演出面で、見るべきところが多い作品なので好みがあえばプレイしてみる価値はあるかも。次に『ＯｖｅｒＢｌｏｏｄ』は、タイプ的には映画的な演出が楽しめる、流行の３ＤポリゴンＡＶＧ。ノリとしては、『バイオハザード』のアクション性を抑え、謎解きをより重視した感じの作りと言えばわかりやすいか？　レビュアーの全体の意見としては、難しいという部分で一致しているので、歯ごたえのあるＡＶＧを求めている人にはオススメできるかも。また、『七つの秘館』は、オーソドックスな作りなのでストーリーの相性があれば…というところ。

次回のレビューでは、早くもという感じの『ストＺＥＲＯ２』や、スクウェア参入第１段『ＴＯＢＡＬ　Ｎｏ．１』を予定しています。

岩崎啓真

『ワースタＥＸ』のデキは抜群。スタンダードゲームだが、ツボを押さえた内容で、ほぼ文句なく人にススメられる。『オーバーブラッド』はゲームとしてはいいと思うのだが、難易度が高めなのと、はっきり好みの出るタイプということで、オススメからははずした。ＡＶＧが好きな人は買い。問題は『ＮＯëＬ』と『刻命館』。どちらも新しい試みだが、仕上げが粗い。新しいモノが好きな人は買うだけの価値はあると思うが、絶対とは言えないのが惜しい。

なんでもゆうこ

もう少しゲーム性があっても良かったとは思うけれど、終盤の１時間の予想もつかないようなストーリー展開や、どこかコミカルで人間臭いキャラクターなど、印象に残るところが多かった『時空探偵ＤＤ』。女の子のシャワーシーンもあるし、興味があればプレイしてみてください。同点は『刻命館』。人間を捕獲する感覚は、怖いけどヤミツキになります。長く遊べて、それなりに手ごたえがあったのは『オーバーブラッド』。後半は難易度高めだけどね。

ウォルフ中村

『刻命館』は惜しい部分（トラップを仕掛ける際のカーソルのデフォルト位置や話によってボリュームの差が激しい等）も多いが楽しめる。まだクリアしてないんだけど（24話で悪戦苦闘中）。『Ｏｖｅｒ』は終盤で難易度がいきなりアップするのが…。ラスボス戦もイマイチ納得しにくい。『ワースタ』は他機種版とプレイ感覚がかなり異なるが遊べる。『ＮＯëＬ』はあくまでも女の子との会話を楽しむ作品。「ゲーム」を期待すると肩透かしを喰らうハメになる。

Part2代表 ジュピター藤平

今回はＡＶＧのデキがいい感じだ。中でも『時空探偵ＤＤ』が個人的にはオススメ。ただ、フラグ立てがちょっとメンドくさいので、途中で投げちゃう人も少なくないと思われる。その辺は自分の忍耐力と相談して考えてほしい。『刻命館』『ＮＯëＬ』『オーバーブラッド』も好みが合うならＯＫ。『エンジェルグラフィティ』は個人的に楽しみにしてたんだけど……１ゲームにまるまる半日かかっちゃう上、なんかイメージが古くさい感じでちょっと（笑）。

ビックリPS 新記録

いよいよ『鉄拳2』タイムアタックの記録が待望の発表なのだ!!

ついに『鉄拳2』タイムアタックモードも最終発表。優勝者と、その超記録を大発表してしまうぞ。スペースの都合で全キャラ共通のランキングはお届けできなかったけれども、「全参加者の記録&順位発表企画(詳しくは下記参照)」でバッチリとサポートするから、よろしくね。

注目ゲーム



◀これからが楽しみな「鉄拳2」サバイバルモード。

こんなゲームもOK



▶密かなブームになりつつある「あいプロ」もいいぞ。

今月のザ・挑戦者ランキング

参考発表　その他の記録も大紹介

●「鉄拳2」サバイバルモード(中間発表)※上位者の使用キャラも様々だ
1位－秋元慶太(神奈川県)　使用キャラ:アーマーキング
2位－北上社長好き(東京都)　使用キャラ:エンジェル(デビルカズヤ)
3位－重松康太郎(岡山県)　使用キャラ:ブルース
参加者342名(50位-76WINS 100位-56WINS 150位-48WINS 200位-39WINS)

●「バイオハザード」クリアタイム(参考発表)1位－河野智晃(神奈川県)
1:09'55(クリス使用/1人脱出/ロケットランチャー使用/セーブ0回)
参加者58名(10位-1:21'05 20位-1:33'10 30位-1:38'58 50位-2:06'48)

●「首都高バトル」環状内回りラップタイム(参考発表/参加者3名)
1位－シルエイティ(静岡県)59"173/BCNR33(TYP－R)使用

●「めざせ戦球王」腕前判定モード(参考発表)田村昭學(秋田県)　スコア:1,399,070 レベル:44 球:628　連鎖:7　得点:94



◀反射神経に自信のない人でもSLGなら安心。ハガキの稲村かほるさん(千葉県)ほか数名が挑戦中だ。

注目!!　全参加者の順位と記録を大発表!!

大好評だった『鉄拳2』(タイムアタック、今号掲載分まで)と「JF2」(タイムアタック、Vol.25掲載分まで)では、参加者全員の記録&順位の発表サービスを行っちゃうぞ。これは抽選ではなく〝希望者全員〟に行う企画なので、タイムアタックマニアなら利用しない手はないのだ。

ここには、記録だけでなく参加してくれた全員の名前(ペンネーム)も掲載されているので、一生の思い出の一品になること請け合いだぞ。もちろん、競技に参加しなかった人でも、申し込みは受け付けるからね。

申し込みに必要なものは、「このページの左下にある応募券(切り取って同封)」「返送用の封筒(90円ぶんの切手を貼り、郵便番号、住所、氏名などの自分の宛名も書くこと)」「発送を希望するゲームタイトル(1つのみ!)を書いた紙」の3つだ。この3つを封筒に入れて「ビックリPS全記録発表係(住所は右ページ参照)」まで送ってね。締め切りは8月30日(当日消印有効)まで。このページの欄外の注意書きにも、必ず目を通しておこう。



▲「JF2」「鉄拳2」どちらに燃えた人も、このチャンスを見逃すな!

最終発表　鉄拳2～タイムアタック～

吉光	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'36"98　参加者186名	(30位－1'36"70　60位－1'47"58　120位－2'05"96)
巌竜	優勝　ぽてとのーM(富山県)　0'38"53　参加者33名	(5位－0'43"08　10位－1'09"01　20位－2'39"50)
王椋雷	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'39"78　参加者84名	(10位－1'06"33　30位－2'29"36　60位－2'58"68)
ポール	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'44"70　参加者90名	(10位－2'18"20　30位－2'46"95　60位－3'22"43)
熊	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'45"43　参加者33名	(5位－1'44"55　10位－1'55"33　20位－2'11"53)
三島一八	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'47"45　参加者45名	(5位－1'44"28　10位－2'06"41　30位－2'47"45)
P.ジャック	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'54"81　参加者19名	(5位－2'06"36　10位－2'49"11　15位－3'41"25)
ジャック2	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'56"48　参加者31名	(5位－2'02"21　10位－2'23"85　20位－3'03"98)
A.キング	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'57"01　参加者40名	(5位－1'59"73　10位－2'09"26　30位－2'43"33)
州光	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'58"80　参加者67名	(10位－1'42"53　20位－1'47"61　40位－2'10"10)
三島平八	優勝　秋元慶太　(神奈川県)0'59"38　参加者47名	(5位－2'16"80　10位－2'21"28　30位－2'51"25)
ロジャー&アレックス	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'00"23　参加者51名	(5位－1'24"10　10位－1'26"35　30位－3'31"23)
キング	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'02"18　参加者31名	(5位－2'05"46　10位－2'16"91　20位－2'49"13)
ブルース	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'02"36　参加者50名	(5位－1'58"96　10位－2'16"23　30位－2'49"46)
ロウ	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'03"58　参加者163名	(30位－1'48"55　60位－1'57"36　100位－2'12"78)
李超狼	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'05"30　参加者85名	(10位－1'31"96　30位－1'47"56　60位－3'26"11)
風間準	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'05"63　参加者35名	(5位－3'04"48　10位－3'17"21　20位－3'48"71)
雷武龍	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'13"50　参加者14名	(3位－1'59"08　5位－2'53"50　8位－4'06"13)
アンナ	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'14"78　参加者11名	(3位－2'21"16　5位－2'55"78　8位－3'23"13)
デビルカズヤ	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'17"23　参加者10名	(3位－2'26"75　5位－2'31"63　8位－2'47"58)
ニーナ	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'18"46　参加者43名	(5位－2'01"88　10位－2'43"80　30位－3'22"66)
白頭山	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'23"75　参加者87名	(10位－2'37"60　30位－2'56"98　60位－3'20"05)
ミシェール	優勝　秋元慶太　(神奈川県)1'51"33　参加者75名	(10位－2'27"46　20位－2'39"31　40位－2'57"08)

●「全参加者の順位&記録発表企画」のご注意●「2つのゲーム両方の記録が見た～い」とお嘆きのアナタ。応募券はVol.28にも付けちゃうので、ご安心を。「この前申し込んだのに来なかったゾ」とお怒りのアナタ。必要な手続きを踏んでいない場合(返送用の住所が書いてないとか…)(笑)は無効とせざるを得ないので、申込み方法はよく読むように!?「切手は80円じゃダメなの?」とご不満のアナタ。現時点では「鉄拳2」の記録記載用紙の重さが、25gを超える可能性も考えられるのです。「JF2」の記録ご希望の方なら、80円切手でも問題なしっス。

チャレンジャーガイド 注目の新作!!

このコーナーでは、アツいプレイが楽しめそうな新作を紹介しちゃうぞ。開発が急ピッチで進行中の『デスウイング』では、タイムアタックができるとの情報をキャッチ。ＳＴＧ好きならチェックしておいて損はないだろう。『カート・デュエル』は、ＲＣＧだけに気になる存在。シビアなレース展開が上級者受けしそうな気配なのだ。



◀タイムアタックも収録予定の『デスウイング』。



▶『カート・デュエル』などのＲＣＧも要チェック。

新発表 賞品システムを一新するぞ

ナント今号から賞金制度を導入することが決定。まず、勝者に対しては、その種目の参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、参加者599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、参加者149～50で「１～３位に500円」を進呈する。もちろん、賞金獲得のチャンスは上位だけではなく、〝10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位〟の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給しちゃうのだ（太っ腹でしょ!?。下位にも賞金獲得のチャンスがあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるので、やる気も挑戦のしがいも倍増なのだ。

引き続きキミのチャレンジを待っているぞ!!

エントリーの方法

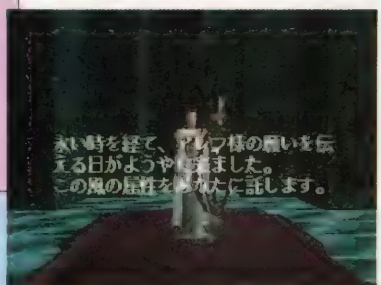
参加希望者は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名（必要なら６文字以内のペンネーム）・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違うぞ）」を書いて、このコーナー宛に送ろう。１人で複数種目に参加してくれるのも大歓迎だけれど、同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と書き添えること。

ハガキサイズの紙に記録を書いて、まとめて手紙で送ってくれても構わないけれど、ハガキ（紙）１枚につき１人１記録の申請のみ、それぞれのハガキ（紙）には住所などの必要事項も書いていないと無効だぞ。

入賞した場合は、記録確認のためメモリーカードかビデオテープ（種目ごと指定）を〝編集部から連絡の上で〟送ってもらう（後で返却）。〝ビデオでの記録申請〟は基本的に受け付けないので、気を付けよう。

募集開始 キングスフィールドⅢ

ルール どのくらい少ない経験値で、最終ボスを倒せるかを競う。「最終決戦前の経験値を表示～最終ボスを倒すまで」をビデオテープに収録するべし。



申請記録 「ＫＦⅢ」と明記して、「最終ボスと戦う直前の経験値（レベルじゃないから注意／その後でボスを倒していないなら不可）」をハガキに書こう。

しめ切り▶Vol.33掲載の分まで

入賞時の確認▶ビデオテープを使用

目下募集中 鉄拳2～サバイバルモード～

ルール サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。使用するキャラは、裏技で使えるキャラも含む全23人の誰でもＯＫだ。記録は全キャラ共通で集計するけれども、各キャラのトップも発表する予定なので、期待しててね。

申請記録 「鉄拳２サバイバル」と明記して、「倒した人数／使用キャラ」を書こう。　余裕がある人は、使用した連続技や攻略方針なども書き添えてね！　参加者全員の記録および順位の発表も行う予定なので、よろしく。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用

しめ切り▶Vol.31掲載の分まで

募集開始 ストライカーズ1945

ルール ノーマルモードでのスコアを競う。使用する機体は自由で、コンティニューの使用も別に構わない。難易度別にハイスコアをセーブできるので、しっかりメモリーカードに残しておこう。２Ｐ同時プレイは原則として禁止とするぞ。

申請記録 「ストライカーズ」を明記して、「スコア／使用した機体」をハガキに書こう。前号のプレイクエスチョンのページで、稼ぎポイントを載せているので参考にしよう。

入賞時の確認▼メモリーカードを使用

しめ切り▼VOL.31掲載の分まで

目下募集中 モータートゥーングランプリ2

ルール タイムアタックモードで、「トゥーン・ビレッジ」「トゥーン・アイランド２」「クレイジー・コースター」のトータルタイムを競う。使用キャラはマニュアルで紹介の８人誰でもＯＫで、集計は各ステージ別（全キャラ共通）で行う。

申請記録 「モータートゥーン２」と明記して、「選択したコース／トータルタイム／使用キャラ／ネジコン使用か否か」を書こう。募集外のコースも集計作業はしているぞ。

入賞時の確認▼メモリーカードを使用

しめ切り▼VOL.31掲載の分まで

しめ切り直前 ジャンピングフラッシュ!2

ルール タイムアタックモードで、ステージクリアのタイムを競う。今まで募集中だったステージも含め、１周めの全24面での記録を募集する（２周めも集計作業はする予定）。ハガキ１枚に複数のステージの記録を書くのは無効なので要注意。

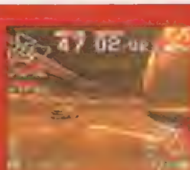
申請記録 「ＪＦ２」と明記して、「選択したステージ／タイム／クリアルート（Ｅ、Ｘ、Ｉ、Ｔ、の救出順序）」をハガキに書こう。ボーナスステージでの挑戦もアツいぞ。

入賞時の確認▼メモリーカードを使用

しめ切り▼VOL.29掲載の分まで

そのほか何でもＯＫなのだ

このページでは、募集をかけていないゲームの記録も受け付けちゃうので、自分でルールを作って申請してくれるのもＯＫなのだ。また、募集が終了したゲームでも、集計作業だけは続行しているので、よろしくね。



挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部
ビックリPS係

しめ切り

Vol.29掲載分のしめ切りは8/5必着
Vol.31掲載分のしめ切りは9/2必着

●「ハイパーオリンピック」でも記録を募集中。総合得点を競うので「総合得点」と「11競技それぞれの記録（これは省略してもいい）」をハガキに書いて申請してね。締め切りはVol.29掲載分までだぞ（一応、記録はメモリーカードに残しておこう）。●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この部門は、ハッキリした記録が残らないプレイも含めて、何かしらコダワってプレイした内容を全国の仲間に自慢しちゃう、自由で楽しい種目なのだ。この種目へ楽しい記録がたくさん送られてきたので、次号か次々号で、ドーンと紹介する予定。乞うご期待。

4色奴隷 COLORのどれい

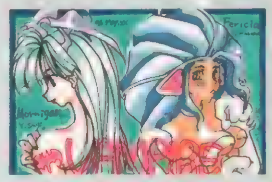
「あ〜、今日も一日イロイロあって、なんか疲れちゃったな」そんなため息まじりのセリフと共に、「ハガキ描こうっと」とつぶやいてしまう。そんな貴方と創ります。創りますったら。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4C色」係



▲宮城県　一郎あきらさん：実際にこういうシチュエーションになったら……素直に「神様ありがとう」でしょう。きっと。

▼東京都　杉有香留＆春野うららさん：PS版はいまいちなウワサしか聞かないです。「ハンター」は？



▼埼玉県　鳥さん：よく考えたら「うつーじん」ですもんね。ルーミさん。

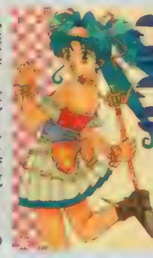




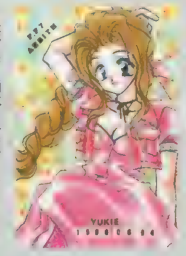
▲岐阜県　バサラボンバーさん：修行？　入水自殺ではありません(笑)。



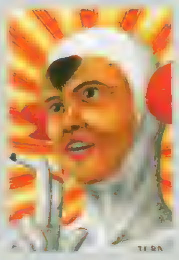
▶北海道　TOMYさん：ペルソナとは糸のようなモノでつながってるみたいです（表紙参照）。



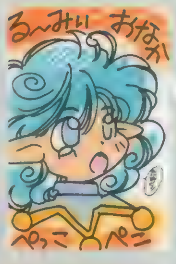
▶愛媛県　八代さん：育成SLGの基本（?）、チビキャラの動きがかわいくていいです。



▶長野県　楠本由貴恵さん：もうすぐ、『トバル』＆体験版の発売日！期待高まります。



▶埼玉県　TERAさん：イヤすぎる……イヤすぎな「さるかに」です。新情報は……もう少し後です？



▶滋賀県　こぢうりさん：多人数対戦はなかなか楽しい「フォーチュンクエスト」。おなかぺっこぺっこ。



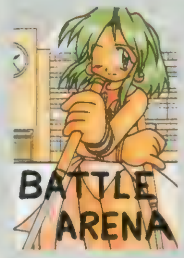
▶岡山県　アッキーさん：「新スーパーロボット大戦」では、登場するんでしょうか？



◀愛知県　忍桐潤さん：ママハハ変形とかして巨大ロボになったら……楽しくないですね、ハイ。



◀東京都　貴沙羅ゆうさん：エミリオさんです。PSでのバトル開始時期は10月予定です。



◀埼玉県　よしかづさん：編集部ではかなりピョンピョンしてます。ペタペタだし。ね？



◀東京都　ヘルカオスさん：こりゃ載るな……で載ってしまうのがDPS。トホホ？　ちょっとシャクです。



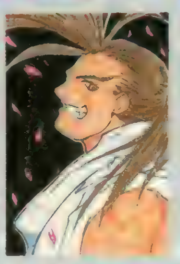
◀大阪府　櫻井響さん：背徳の十字架を背負う妖女……吸精鬼ですし、怖いくらいが〇？



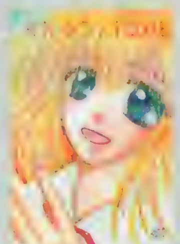
◀福島県　フラント24さん：フチコマ（思考型戦車）とシンクロして戦う？　まだまだ謎が多いです。



▶千葉県　みづきえりすさん：ド迫カエリリン。なんだかもうパワー全開チョベリな感じです。

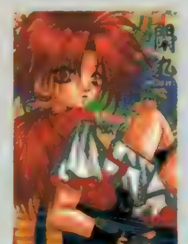


▶山形県　みるく一号さん：覇王丸はどこまでも、いつまでも覇王丸なのでしょうね。強いヤツ好きで。



▲愛媛県　21面そう☆さん：このアンジェは誰とラブラブなんでしょうか？

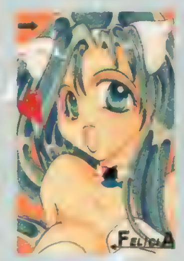
▼東京都　咲羅さん：パッと見だと戦う姿を想像しにくい閑丸。

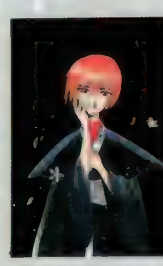




▲京都府　つくばねさん：ライブでも「死ね」とか言ってるんでしょうか？

▼秋田県　片桐はるかさん：髪の毛のツヤがなんともいえません。



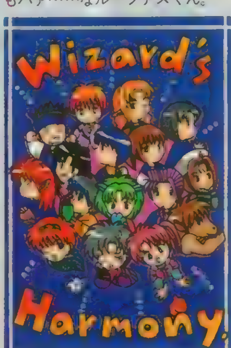


▲北海道　平口京さん：物憂げな表情が〇です。が、正体を教えて下さい



▲神奈川県　矢渡さん：胸が痛い「ときめき」は気持ちグッドです。

▼愛媛県　八代さん：全員集合でもハァ……なルーファスくん。





▲栃木県　炎のサスカッチさん：脇の2人がヘナヘナでステキです。

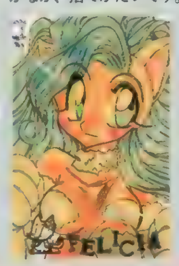
▼愛媛県　海松屋いさぎさん：人気大爆発しそうな『PF』。デキOK！

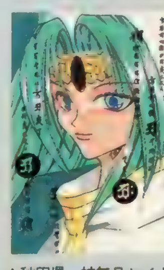




▲愛知県　松下麻香子さん：春麗って歳とってからレオタードなんですね。

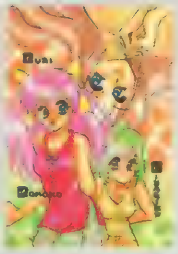
▼静岡県　椎名奈々さん：鈴つけた子猫状態もなかなか、捨てがたいです。





▲秋田県　神無月セイさん：マスター呪文唱えてそうですよね。

◇カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いい、いい？　よろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：



▶大阪府　森野ゆかりさん：「ウェピー」延びてます。早く発売されるといいなぁ。ね？　ですよね？



▶神奈川県　幻夕貴さん：後ろに置いてある洗濯板と木のたらいがステキすぎです。



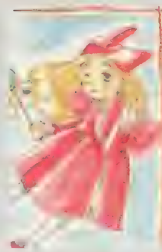
▲大阪府　柏田秀紀さん：服のなびいた感じがカッコイイです。

▼神奈川県　貞雅さん：ふてぶてしさでは右に出る者なしです。





▶茨城県　244紅さん：手を振り回すアレックスのワキワキ感と固まるロジャーの対比が○です。



▶岐阜県　中村由花子さん：かわいいです。ナルシアちゃん。頼りになります。強いですし。



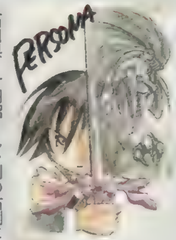
▲東京都　ヘルカオスさん：これまた発売延びちゃいました……。

▼東京都　月餅さん：まるでギャルゲー（笑）な珍しい「土器王紀」。

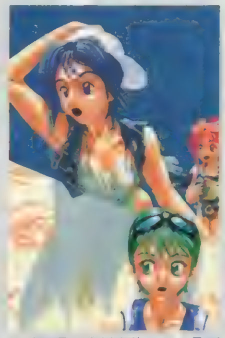




▶大阪府　唯津美影さん：受験生も描いてます。同じ制服モノだし……って違いますね。



▶石川県　片羽昭さん：剣の右側に浮かぶ影。降霊って危険じゃないんですかねぇ？



▲千葉県　木村吉伸さん：暑が夏い1ショット。清川さん命ですか。OKでーす。

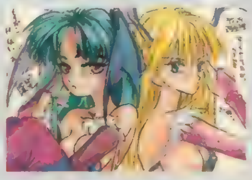
▼埼玉県　TERAさん：本当なら移植化なハガキ……林原さん。



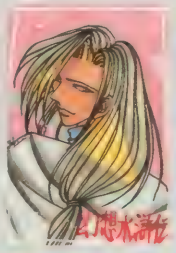


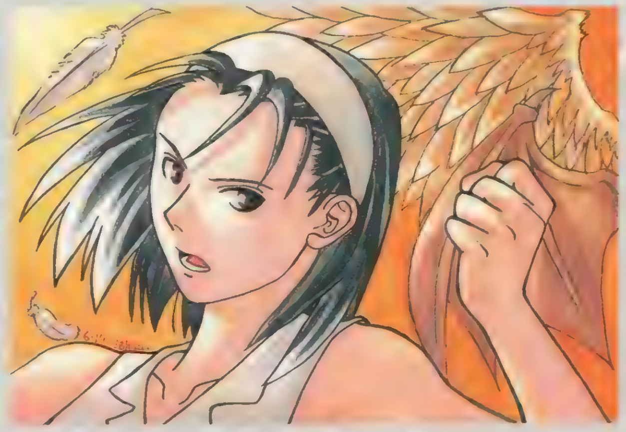
▲福島県　安積達生さん：ネオジオ版よりも数段のレベルアップに期待したいのでした。元が……ねぇ……。

▼東京都　ヘルカオス & May-be さん：2人は仲良しなのですね？　良いことです（笑）。

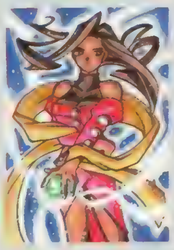


▶大阪府　櫻井響さん：三角の中だけがグッときます。グレミオ、カッコよすぎです（いいか）。





▲長野県　湖山たみさん：光源の取り方が絶妙でしょう。顔に映りこむ影と髪のコントラストがもう……ステキすぎます。右側の天使と悪魔の翼もシンプルだけど的確に敵を表現していてお見事。こんな準になら、地球の裏側までぶっ飛ばされてみた〜いなんて人（男）が大激増！　それはマチガイありません。

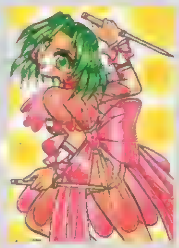


◀神奈川県　矢渡さん：謎女なローズさん。命かけてベガと戦ったような気がしただけ？



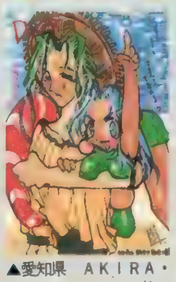
◀山形県　夜野小太郎さん：風子ってよく考えるときわどい衣装ですよね。フンドシですかねぇ？

▶兵庫県　在原郁真さん：プラスの次は「3」？　発表はまだ先？　タカラさ〜ん！





▲新潟県　高丸じえさん：闇に溶け込む身体。にじむのは血？



▲愛知県　AKIRA・Aさん：デュークに抱っこのトレイシー（ふにゃ）。

移植化計画出張版

移植希望のハガキはこのコーナーと融合しました！　PSに移植してほしいソフトがある場合は、迷わずここにハガキを送って下さい！　詳しくは187ページも見てね。今回は懐かしの名作『ソーサリアン』を取り上げてます。

▼大阪府　柏田秀紀さん：メカ格闘ですか。動きに重みがあるといいなぁ。





▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：「3」はともかく、新作が出ます。



◀埼玉県　青い優さん：ムリとわかっていても……やりたいですよね。やっぱり。ねぇ。



◀広島県　幡田忍さん：完全移植はムリでもシステムだけなら……でも元がカード型調教SMなだけに（笑）。



▲岩手県　伊藤勇太さん：……彼女に真の幸福は訪れるのでしょうか？　愛される、癒される。

ルールは135ページのPSの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号137ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。あて先　〒101 東京都千代田区　神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F DPS「4Cど」係

電撃Play Question

プレイクエスチョン

1996 HOW TO WIN

ほい。電撃プレイクエスチョンでっす。今回も、疾風怒涛で電光石火な攻略をお送りしましょう。そこんとこ夜露死苦。最後だけバリバリなあて字です。

パズラー監修

おーちゃんのお絵かきロジック2

ロジックパズルの解き方を「基本」からバッチリ解説！ これで感動のエンディングはキミのモノ。

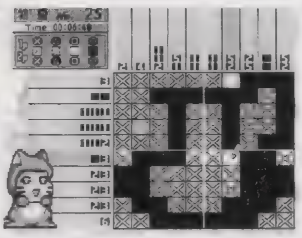
ジャンル	PZG	価格	¥4,980
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月27日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

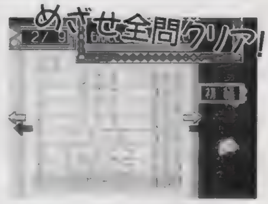
遊び始めると、やめられない止まらない！ 疲れて眠くなるまでプレイし続けるくらいハマルのがロジックパズルのコワさ。しかも今回は初級、中級、上級の問題を全問クリアすると、それぞれの難易度に応じたエンディング。そして、3つの難易度の問題をすべてクリアすると、ポリゴンのおーちゃんが登場する豪華なエンディングが用意されているってゆーからもう大変。9月に発売するこのソフトだけど、今から睡眠時間が減るのは覚悟しておいたほうがいいかもね。（Z佐藤）

初心者さん大歓迎！ はじめてでも安心！ ロジックの解き方、バッチリ教えちゃう！

遊んでみたいけどルールがわからなくて……なんて思っている人は、このページを要チェック！ ルールやマスを塗る順序など、ロジックパズルを解くうえで絶対に覚えておきたい「基本」を徹底解説しちゃうぜ。複雑なルールがあると思われがちなロジックだけど、実は覚えることはほんの少し。まずは初級の第1問めからチャレンジするのだ！



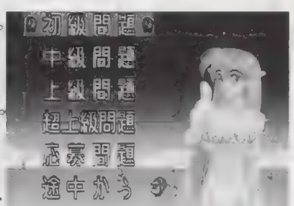
◀見た目は難しそうだけど、慣れちゃえば意外とカンタンなのだ。



▲クリアした絵はすべて記録される。全問クリアしてすべて埋めつくせ！

解き方のきほん1◉初級から始めよう

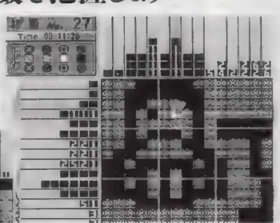
問題数は、初級が70問。中級が86問。上級が113問。超上級が31問。さらに一般プレイヤーから募集した問題が51問。合計で351問が用意されているぞ。当然のことながら、難易度が上がれば問題も応用力が要求されるテクニカルなものになっている。慣れないうちは、初級の第1問目からスタートしよう。

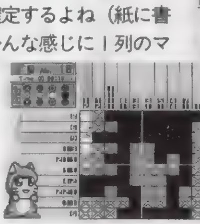


◀無理をせず、まずは初級の問題からスタート。基本的なルールを覚えていこう。

解き方のきほん2◉1列のマス数を把握しよう

例えば1列のマス数が10で、ヒントの数字が1・1・2・3だったとする。この場合、その1列はすべてのマスが確定するよね（紙に書いてやってみよう）。こ〜んな感じに1列のマス数さえ把握していれば、確定する部分もどんどん増えていくぞ。けっこう見落としがちなことなので、注意したいところ。

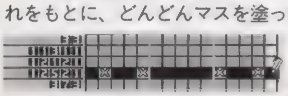




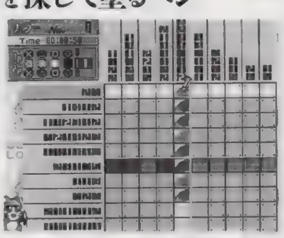
◀▲マス数が増えると、ちょっと難しそうに感じるかも…。でも、基本は同じなのでじっくりと取り組もう。

解き方のきほん3◉大きい数字を探して塗るベシ

「数字の分だけ連続でマスを塗る」というのがロジックの基本！ 数字が大きければ大きいほど数多くのマスを塗ることができるので、スタートさせたらまずは大きい数字のある列を探して塗っていくのだ。こうすることで、その絵の主軸となる部分が確定していく。これをもとに、どんどんマスを塗っていこう。



◀まずは大きい数字を探し、連続で塗る。

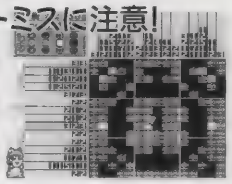


▲カラーロジックの場合も同様。大きい数字を探し色を合わせて塗っていこう。

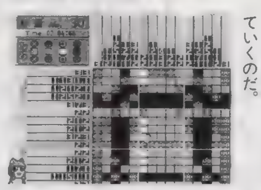
解き方のきほん4◉塗れない場所は"×"でチェック

数字のヒントをもとにマスを塗っていけば絵は完成する。でもヒントにばかり注目していると、思わぬところで塗り間違いをする場合があるぞ。マスを塗るのと同時に、塗れない部分には"×"マークを置いていくのがポイント！ こうすることで、その1列を完全に確定させ、塗るところの違いを防ぐことができるのだ。この繰り返しで塗り進めていけば、絵は簡単に完成するぞ。

イージーミスに注意！

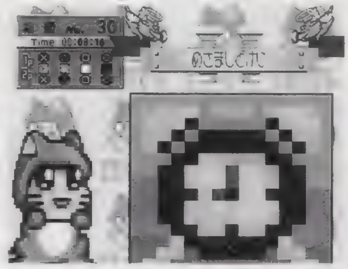


▶完成間近になってアレッ！ となることが多い。"×"マークを使って塗れない部分はチェックだ。



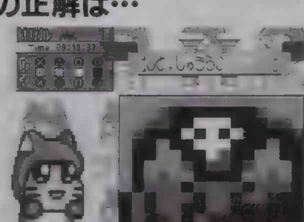
◀塗るのと同時に"×"でチェックしよう。これで、確定するマスが増えていくのだ。

▼ヤッター完成だ…と、ひとまず喜んだら次の問題にGO！ 351問クリアするまで…。



前々号（Vol.25）の問題の正解は…

本誌Vol.25、P.123に掲載した、編集部作成のオリジナル問題はチャレンジしてくれたかな？ 問題自体は意外とカンタンに解けたと思うけど、絵のタイトルまではわからなかったでしょ（わかっちゃったアナタはスゴイ！）。それじゃ、答えを発表しよう。この絵のタイトルは、「しと、しゅうらい」なのだぁぁ！ どう？ イイ感じ出てるでしょ。編集部でも何人かにチャレンジしてもらったんだけど、タイトルまでわかっちゃう人が多くて困ったぜ。キミはどうだった？



▲まだ「2」は発売してないけど、この問題なら前作でもできるし、紙にも書けるよね。はたして解いた人はいるかな？

ポイント Q&A

Q：従来のロジックとカラーロジックでは、どんなところが違うんですか？

A：えーと、従来のロジックは、数字のヒントに従ってマスをぬればよかったよね。でもカラーロジックは数字に色がついていて、その色にも注意しながら塗っていかなくちゃいけないんだ。だから、塗る場所を指定する鉛筆もR1・R2ボタンで色が変えられるようになっているぞ。大きな違いはそのくらいかな。

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

1081

差出有効期限
平成9年7月
31日まで

切手はいりません

166-00

（受取人）

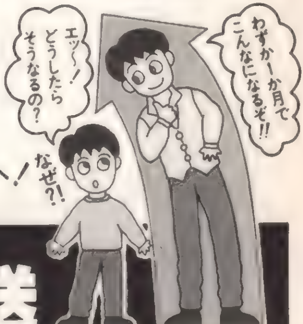
東京都杉並局私書箱第36号

（〒166 東京都杉並区成田東4-38-17）

日本通信教育連合会

日本ヘルスアカデミー

伸長法講座 行



▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！

○案内書を秘密厳守でお送りします。

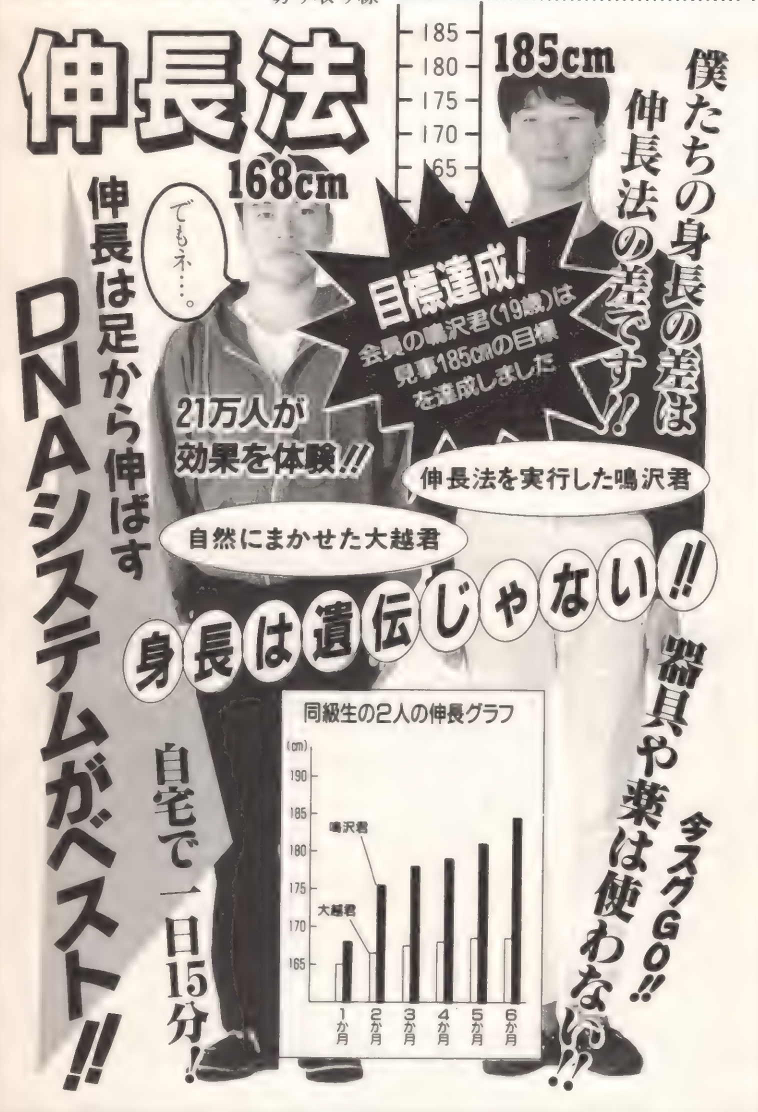
★伸長法のことがよくわかる

案内書無料急送

6G570係 GA ※住所は町名、番地など出来るだけ詳しく記入してください。

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒 都道府県		
TEL		性別	男・女

切り取り線


伸長法
185
180
175
170
165
185cm
168cm
僕たちの身長の差は伸長法の差です!!
伸長は足から伸ばすDNAシステムがベスト!!
でもネ…。
目標達成!
会員の鳴沢君（19歳）は見事185cmの目標を達成しました
21万人が効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月

刻命館

小賢しい侵入者たちに手を焼いているアナタのための、「救いの神」ならぬ「救いの悪魔」の大攻略なのだ。

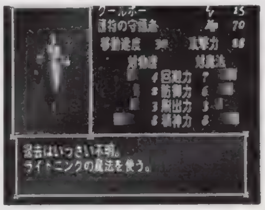
ジャンル	トラップSLG	価格	¥5,800
メーカー	テクモ	対応周辺機器	メモリーカード(9ブロック)
発売日	7月26日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「刻命館」は、館に踏み込んでくる侵入者たちをトラップで捕獲したり、または命を奪うなどして、彼らの魂を集めていくことで進行する。ところが、館を訪れる人間たちは、決して悪人ばかりとはかぎらない。そこが「刻命館」のおもしろいところで、プレイヤーは「善人の命を奪うのはしのびないが、倒さないとゲームが進まない」というジレンマにさいなまれるのである。善なる人々に対してどんなプレイスタイルを取るかに、プレイヤーの人となりが如実に表れる。はたしてキミは…？（がんのじ）

状況に応じた緻密な戦略で侵入者たちを葬り去るのだ

「刻命館」に登場する侵入者たちには、それぞれ細かいステータスが設定されている。彼らのステータスは、デモシーンのあとに挿入される「侵入者リスト」の画面で確認できるので、作戦画面に移る前に各人の弱点をしっかり把握しておく必要があるぞ。作戦画面ではリストで調べた侵入者のステータスをもとに、トラップや増改築などの戦略を練ることとなる。ここであらかじめチェックしておいた弱点のデータが生きてくるわけだ。これはゲームの基本といえる要素。とくと肝に命じておこう。

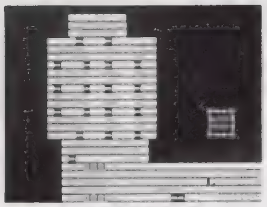


▲侵入者それぞれのステータスを見て、使うトラップを決定しよう。

侵入者たちとの戦いを有利に展開するための3ヵ条！

1◉「増築」で戦いやすいエリアを作る

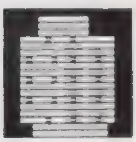
侵入者と戦うといっても、適当な場所にただやみくもにトラップを仕掛けていたのでは捕まるものも捕まらない。侵入者たちも巧みにトラップを回避するので、こちらとしてはより効果的にその性能が発揮される場所を選んでトラップを配置しなければならないのだ。そこで役に立ってくれるのが、館を増・改築できる能力。この能力を使って、トラップの性能を最大限に生かせる戦い専用のエリアを作ろう。基本的には逃げ場の少ない狭い部屋や、扉の多い場所が侵入者をトラップにかけやすいぞ。

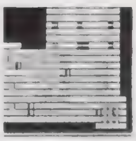


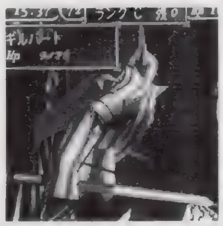
▲小さな部屋を密集させた、ミラーハウスのようなエリアを作るといい。

2◉効果的なトラップの仕掛け方

トラップを配置するのに適しているのは、通路の突き当たりや曲がり角、扉の前、狭く区切られた部屋などだ。これらの場所では侵入者の動きが止まりやすいので、そのスキを突いてトラップを作動させれば、かかってくれる可能性が高い。その際、壁や扉越しの位置から作動させられればより効果的。逆にトラップを仕掛けるのに不適切なのが、大広間のような広い場所。逃げ場が豊富に用意されているので避けられやすい。







◀▲相手からは見えない場所（壁の向こう側や曲がり角の陰など）で作動させるとかかりやすい。

3◉5種類の仮面を駆使して侵入者たちを手玉に取ろう

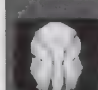
第2話が始まるときにアスタルテから渡される5種類の仮面。この仮面を使う（MPを消費）と、侵入者を心理的に揺さぶる「声」が発せられる。声を聞いた侵入者は、各仮面の性質によって様々な行動を取るぞ。

断末魔の声



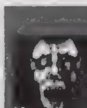
恐怖心をあおる叫び声で、臆病な敵を遠ざける。勇敢な敵は逆に近寄ってくるので、相手の戦力を分散させる効果も。

主の笑い声



館の主の挑戦的な笑い声で侵入者を挑発する。ゼメキア国からの刺客などのような、主人公の命を狙っている敵をおびき出せる。

助けを呼ぶ声



悲痛な叫び声で正義感の強い敵を呼び寄せる。勇者の末裔や騎兵などは、比較的かかってくれやすい。当然、悪人には効果なし。

誘う笑い声



女性の妖しい笑い声で侵入者の気を引きつける。主の笑い声と同じく、敵をおびき出す効果を持つ仮面。特に男性に効果が高い!?

モンスターの声



モンスターの叫び声で気の弱い敵を遠ざける。しかし、逆に好戦的な敵キャラは寄ってきてしまうので使いどころをよく考えるべし。

戦いの鍵を握る30種類のトラップを紹介

ここではゲーム全般を通してプレイヤーが使えるようになる30種類のトラップを紹介しよう。言ってしまえば主人公に与えられたほぼ唯一の武器なので、その特徴くらいは完璧に把握しておきたいところだ。

❶	❷	❸	❹	❺

表の見方

❶「トラップのタイプ」…トラップのタイプは、物理タイプと魔法タイプの2つがある。敵の弱点に合わせて使い分けよう。
❷「トラップの種類」…残酷なものから楽しいものまで、その種類はさまざま。
❸「トラップの名前」…名前からおおよその効果は想像できる!?
❹「トラップのランク」…ランクA、ランクBのトラップを使うには「開発」が必要だぞ。
❺「効果の説明」…トラップが持つ能力や効果を簡単に説明。

「捕獲系」

侵入者を生け捕りにするトラップ。捕獲に成功すると、ワール（貨幣）を奪うか、MPにしてしまうかなどを任意に選択できるのでおトク。

❶	❷	❸	❹	❺
物理	足止め	ベアトラップ	C	侵入者の足を捕らえ、移動速度を遅くする。
		アリ地獄	B	もがけばもがくほど深みにはまるトラップ。
		氷結ベアトラップ	A	侵入者の足を捕らえ、さらに凍らせる。
	檻	銅の檻	C	銅の檻が落下して侵入者を閉じこめる。
		鉄の檻	B	銅の檻よりも頑丈な鉄製の檻が落ちてくる。
		電撃鉄格子	A	電流が流れる鉄格子。触れた者を感電させる。
魔法	クレーン	魔導クレーン	C	侵入者の頭をつかみ、釣り上げるクレーン。
		高速クレーン	B	超高速で侵入者を捕らえるクレーン。
		氷結クレーン	A	釣り上げた侵入者をさらに氷づけにする。
	闇の手	魔導磁石の壁	C	魔法の磁力を帯びた壁が侵入者を吸いつける。
		魔神の手	B	壁から巨大な手が伸び、侵入者を握りつぶす。
		電神王の手	A	電撃を帯びた魔神の手が侵入者を襲う。

「ダメージ系」

侵入者にダメージを与えるトラップ。ダメージ系の罠で侵入者の命を奪った場合、その場にワールを残して、死体は消滅する。

❶	❷	❸	❹	❺
物理	ヤリ	鉄のヤリ	C	壁から鋭いヤリが飛び出し侵入者を貫く。
		毒のヤリ	B	刃先に毒が塗られたヤリが壁から飛び出す。
		爆炎のヤリ	A	灼熱の炎をまとったヤリが侵入者を焼く。
	ボム	破滅の落石	C	巨大な分銅が侵入者の頭上に落下する。
		メタルスマッシュ	B	巨大な鉄球が侵入者を何度も押しつぶす。
		ジェノサイドボム	A	広範囲の爆発で侵入者を焼き尽くす。
魔法	床	ピットフォール	C	侵入者の足元に底の深い空洞を出現させる。
		ライジングフロア	B	床がせり上がり侵入者を天井に叩きつける。
		ポイズンピット	A	毒があふれる穴に侵入者を落とす。
	闇の足	魔神の足	C	魔神の巨大な足が侵入者を踏みつぶす。
		毒神の足	B	毒に満たされた巨大な足が頭上から襲う。
		炎神の足	A	炎をまとった巨大な足が侵入者を襲う。

「混乱系」

侵入者を一時的に混乱させ、正常な行動を取れなくさせてしまうトラップ。混乱中の侵入者は、トラップの回避力がまったくと言っていいほどない。

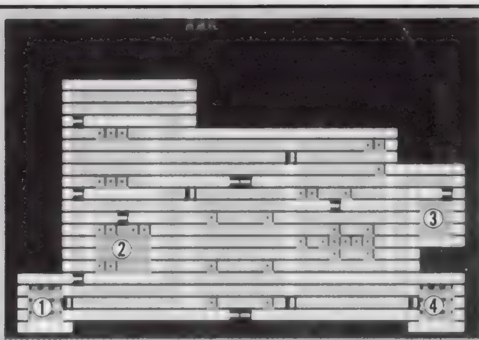
❶	❷	❸	❹	❺
物理	混乱	バケツ	C	侵入者の頭を狙ってバケツが落ちてくる。
		黄金のたらい	B	黄金のたらいが侵入者の頭に直撃する。
		回転する床	A	侵入者の方向感覚を狂わせる回転床。
魔法	霧	迷いのフォグ	C	侵入者を迷わせる魔力の霧。
		狂乱ガス	B	侵入者の気を狂わせるガスが充満する。
		シャインスパーク	A	強烈な光が侵入者の目をくらませる。

ポイントQ&A

Q：トラップを使いすぎて、ステージが進むとMPが足りなくなってしまいます。MPを節約するか、大量に補充する方法はありませんか？
A：そんなアナタに耳寄りな情報を1つ。トラップ成功率100%、つまり、1つもトラップをムダにしないでステージをクリアすると、パーフェクトボーナスとしてかなりの量のMPが加算されるのだ。7話や9話のような侵入者が少ないステージが狙い目だぞ。

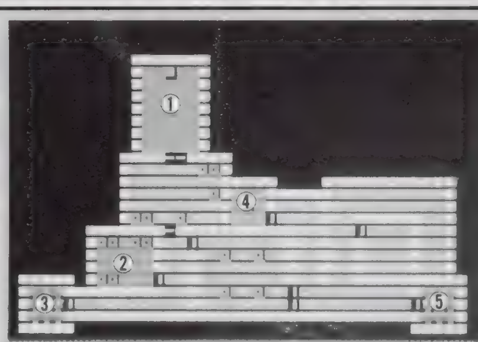
ゲームの展開に深く関わってくる、刻命館内の重要ポイントをチェックだ！

1F



①の場所にあるのは、2Fの③に通じるエレベーターだ。基本的に上下の移動には、このエレベーターを使うことになるはず。②にはモンスターの材料にする人間を閉じこめておくための牢屋がある。侵入者を捕獲したときの選択画面で「モンスターの材料にする」という選択肢を選んだ場合は、棺桶をここまで運ばなければならない。④にはエレベーターがあり2Fの⑤に通じている。実質的には4話から使用可能。③の部屋は魔力室。ここでも館にトラップを配置できる。

2F

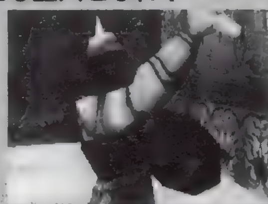


①は刻命館の中枢とも言えるダーククリスタルの部屋。トラップの配置や館の増改築、モンスターの製造など、主人公に与えられた能力はすべてこの場所で行使できる。データのセーブとロードもここでできるぞ。②の部屋は牢屋。使用用途は1Fにあったものと同じだぞ。③には1Fの①に通じるエレベーターがある。④の部屋は魔力室になっており、1Fのものと同様、ここでトラップを配置することも可能。⑤の場所には1Fの④に通じるエレベーターがある。

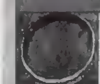
ゲームの前半戦にあたる1～16話までの攻略法を簡潔に紹介するぞ！

第1話「契約者」 アルデバランを倒し、館の新たな主人となれ！

スタート時の主人公は「侵入者」という立場にある。まずはアルデバランの追跡をかわしながら2Fのダーククリスタルがある部屋を目指そう。その手順は、(①イドリゴと話す)➡(②1Fの牢屋に行って「ドクロの鍵」を拾う)➡(③エントランスにあるドクロの扉を開け、エレベーターに乗り2Fへ)➡(④2Fでアルデバランと対決)➡(⑥「契約の証」を手に入れダーククリスタルの部屋へ)といった流れで。契約の証を手に入れたあとは、イドリゴとの対決が待っているぞ。


▲アルデバランよりも手強いイドリゴ。トラップの回避率もかなり高い。

ここで手に入るアイテムは？



アルデバランを倒したときに奪い取れる「契約の証」は、刻命館の主だけが持つことを許される物。これを手に入れて初めて、トラップの設置や館の増築といった能力を自由に使えるようになるのだ。

要注意侵入者ブラックリスト

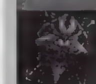
アルデバラン	刻命館の主人	刀を振り回し、侵入者を殺戮する刻命館の主。
イドリゴ	戦士	アルデバランに殺された友人の仇討ちに来た戦士。
ドニール	商人	1Fをうろつく行商人。アイテムを売っている。

第2話「試練」 姑息な商人ヘンリーから「魔神のレリーフ」を奪い取るのだ。

総勢7人の侵入者が次々と館に踏み込んでくるにぎやかなシナリオ。とても2話目とは思えぬほどボリュームが濃く、クリアする頃にはゲームの流れや戦闘の手順・感覚といった基本的な部分はおのずと身についていることだろう。要注意の敵は、弓兵のスキューブと忍者のサイゾ、そして商人のヘンリーの3人。スキューブは飛び道具で攻撃してくるうえに、仲間のジンと組んで2人同時に襲ってくる。いちばん最初に現れるこの2人組が、実はこのシナリオでもっとも手強い敵なのだ。


▲移動速度が速く、さらに姿を消してワープするサイゾ。的を絞りにくい。

ここで手に入るアイテムは？



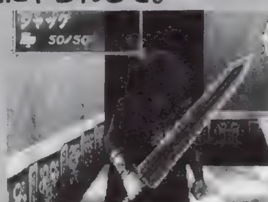
ヘンリーから「魔神のレリーフ」を奪うと、ダーククリスタルの部屋以外の場所でもデータのセーブ&ロードが可能になる。やり方はカンタン。壁に向かってこれを使うだけ（壁ならどこでも可）。

要注意侵入者ブラックリスト

スキューブ	弓兵	至近距離で矢を連射されるとダメージ大だぞ！
サイゾ	忍者	姿をくらまし主人公の死角に回り込もうとする。
ヘンリー	商人	意外と攻撃力は高い。飛び道具には注意しよう。

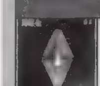
第3話「魂の色」 強敵3人！ 情けをかけると逆にやられるぞ。

グランド、ルーの夫妻とモンスターハンターのジャックが相手。いきなり2Fに現れるジャックは、物理と魔法のステータスにバランスがとれているやっかいな敵だ。これといった弱点がないため、的確なポイントにトラップを仕掛け、トラップと敵との位置がピッタリ重なったタイミングでトラップを作動させないと倒すのは困難。1Fで待ち受けるグランドとルーも強敵なのだが、どちらもステータスが偏っていて弱点が明白な分、比較的倒しやすい。万能型の敵には手を焼かされる。



▲難敵ジャック、「器用貧乏」というが、このゲームには当てはまらない？

ここで手に入るアイテムは？



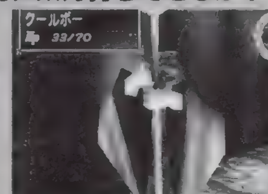
ルーとジャックを倒すと「封龍石」というアイテムが入手できる。これは製造したモンスターを呼び出すために必要なアイテムで、この時点ではまだ必要としないものだが、ゲーム後半で役に立ってくれるぞ。

要注意侵入者ブラックリスト

グランド	ターミネーター	鈍重だが、一撃が果てしなく強力。油断大敵！
ルー	護符の守護者	遠距離からでも魔法で攻撃してくる。
ジャック	モンスターハンター	オールマイティーなステータスを持つ強敵。

第4話「魔導器」 勇者の末裔が登場！ その魔力に太刀打ちできるか？

最初に踏み込んでくる2人の侵入者のうち、戦士カインは主人公の顔を見ると撤退する。実質上、忍者パトリオットとの一騎打ちになるのだ。忍者特有の神出鬼没な動きにはつかみどころがなく、トラップを作動させるタイミングを逸してしまいがち。必要とあらば仮面の力も借りて、うまくトラップの場所まで誘導しよう。勇者の末裔、クールボーは魔法使い系のキャラ。したがって、物理タイプのトラップに弱いぞ。さすがに攻撃力の高さには目を見張るものがあるが、この弱点を重点的につけば、意外と楽に倒せるハズ。



▲魔法を放つポーズに入ったら、すぐに右か左にスライドして逃げよう。魔法の直撃をくらうときわめて危険だぞ。

ここで手に入るアイテムは？



クールボーが破壊しようとしていた魔導器「魔神の宝石」は、1Fの中居間に落ちている。暖炉の前で下を向くとチカチカ光る物体が見つかるハズだ。そこを調べれば入手できるぞ。

要注意侵入者ブラックリスト

パトリオット	忍者	神出鬼没な動きにまどわされるな！
クールボー	護符の守護者	古の6勇者の末裔。魔法が強力。

ポイントQ&A

Q：捕獲系のトラップで侵入者を捕らえたときに、たまに逃げられてしまいます。逃げられるのを防ぐ方法はないんですか？
A：脱出力のステータスが高い敵キャラは、ランクの低い捕獲系トラップでは捕まえられない場合がある。もしトラップを破られてしまったら、今度はダメージ系のトラップで少しダメージを与えてから、もう1度捕獲に挑戦してみよう。少しHPを減らしてやれば、脱出力が高い敵でも低ランクの捕獲系トラップで捕らえられるぞ。

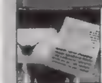
第5話「姫の使者」フィアナ姫の侍女チタが刻命館へ……。

モンスターハンターのカルバトスは平均して高い能力を持ち、忍者のハヤは持ち前の素早さを生かしてプレイヤーをほんろうする。どちらも簡単に倒せる相手ではないので、心してかかろう。このシナリオでは、1Fのエントランスから戦いが始まる。まずは同じ1Fにいるカルバトスから倒していくのが妥当だろう。こいつはHPも脱出力も高いので、捕獲したいのならあらかじめダメージを与えておいたうえで、捕獲系トラップを使っていこう。ハヤは物理タイプのトラップに弱いので、銅の檻を使えば1発で捕獲できるぞ。



▲モンスターハンターは、たいていバランスの取れた実力を持っている。戦いにくい嫌な相手だ。

ここで手に入るアイテムは？



このシナリオでは、フィアナの侍女・チタから「姫の手紙」を手渡される。この手紙には、主人公に対するフィアナの想いが切々と綴られているのだ。ちなみにこの手紙、商人に高価で売りつけられるぞ。

要注意侵入者ブラックリスト

カルバトス	モンスターハンター	全体的にステータスが高く、HPも多い強敵。
ハヤ	忍者	ワープで不意を突かれないよう注意。

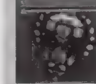
第6話「古の術者」かつて刻命館の主だった男が登場！

ステータスを見てもさほど高いわけではないのだが、魔人形と白アリにはなぜか物理タイプの捕獲系トラップがききにくい。魔導クレーンか破滅の落石なら楽に倒せるので、それであっさりカタをつけてしまおう。魔人形と白アリはMPを持っていないので、無理して捕獲する必要はないぞ。3番目に現れる女王アリはかなりの強敵。十分な効果が望めるトラップといえば、破滅の落石くらい。落石3発で有無を言わさず倒したいところだ。魔法使いのドークスは取るに足らないザコ。楽勝。



▲もっともやっかいな女王アリ。毒の特殊攻撃がコワイ。速攻で倒そう。

ここで手に入るアイテムは？



ドークスを倒すと手に入る「傀儡の面」は、作戦画面でモンスターが作れるようになるアイテム。このアイテムを手にいれた後は、捕獲した侵入者を、モンスターを作る素材として取っておけるようになるのだ。

要注意侵入者ブラックリスト

白アリ	白アリ	建物の天敵には魔導クレーンが有効なのだ。
女王アリ	女王アリ	攻撃を受けると毒に侵されることがある。
ドークス	魔法使い	もったいぶって出てくるわりにはただのザコ。

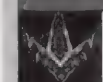
第7話「フィアナ」フィアナをともなって魔導器を探せ！

フィアナ同伴で館の中を歩き回ると、大書斎や牢屋の前でさまざまな反応を見せてくれる。思わぬ発見もあるので、彼女が一緒にいる間に館内をくまなく歩き回ってみよう。2Fの魔力室の前に行くと、フィアナがこれまでとは違う特別な反応を見せる。そこにユリアスから差し向けられた刺客、ギルバートが現れ、戦闘に突入するぞ。ギルバートとの戦いで有効なのは魔法タイプのトラップだが、いきなり魔導クレーンで捕獲しようとしても自力で脱出されてしまう。捕獲するならピットフォールでダメージを与えてからだ。



▲ギルバートが持つ、破壊力抜群の一撃は脅威。2発も殴られたらほとんど瀕死の状態にまで追いつめられる。

ここで手に入るアイテムは？



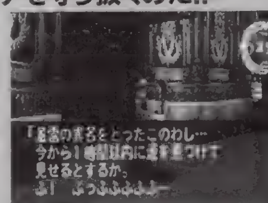
フィアナを連れて2Fの魔力室に行くと、魔導器の1つ「デビルクラウン」が手に入る。ギルバートを倒してからゆっくり取りに行こう。主人公の婚約者であったフィアナの冠が魔導器だったとは、皮肉な話だ。

要注意侵入者ブラックリスト

ギルバート	将軍	フィアナの後を追って刻命館に踏み込んできた冷血将軍。魔法タイプのトラップに弱い。

第8話「転生」暗殺者・風雷のウィズ登場！フィアナを守り抜くのだ!!

ウィズボーンが館に踏み込んでから2時間が経過すると、なんとフィアナの居場所をかぎつけて殺害してしまう。彼女を守りたかったら、なんとしても2時間以内にウィズボーンを倒そう。魔法のステータスに優れたウィズボーンの弱点は物理タイプのトラップだが、HPが高いため、いきなり銅の檻で捕獲しようとしても逃げられてしまう。破滅の落石あたりで軽くダメージを与えてから銅の檻に閉じこめれば、問題なく捕獲できるはずだ。あわててカタをつけようとするあまり、自らのトラップに引っかかる、なんてことのないように。



▲フィアナを救えるか否かで先の展開は大きく変わる。彼女が殺された場合、なんと魔物として甦らせることも可能。

ここで手に入るアイテムは？



ウィズボーンは、場合によって「マント」など結構おいしいアイテムを落とす。どうしても欲しければ、倒す前にデータをセーブしておき、落とさなかったらロードしてやり直すというズルイ(?)手段に出よう。

要注意侵入者ブラックリスト

ウィズボーン	魔法使い	主人公とフィアナ抹殺の命をうけ刻命館にやって来た。迅速な仕事がウリの魔法使い。

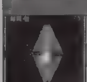
第9話「親友」かつての親友エリオウスと対決 悲しき1対1の真剣勝負！

かつての親友で、フィアナの実兄でもあるエリオウスとの一騎打ちのシナリオ。エリオウスは魔法のステータスがやや低いので、魔法タイプのトラップを使って戦おう。実はこのエリオウスは、かつて魔神を封じた6勇者の末裔。一度倒しても勇者の力に覚醒してしまい、一時的に撤退しようとするのだ。その際に捕獲系のトラップでとどめを刺そうとしても、そのままどこかへと消え去って(ワープして)しまうが、ダメージ系のトラップならしとめることができる。すると経験値に加えてワールとアイテムも手に入るぞ。覚えておこう。



▲攻撃力は高いので、無防備に近寄るのは非常に危険。魔法タイプのダメージ系トラップで一気にたたみかけろ！

ここで手に入るアイテムは？



エリオウスにダメージ系のトラップでとどめを刺せば、ワールやアイテムがもらえるのは本文でも説明したとおり。彼は「封龍石」と「魂のしずく」を落とすのだ。封龍石は多く持っているにこしたことはない。

要注意侵入者ブラックリスト

エリオウス	ソードマスター	フィアナの実兄で、主人公とは親友だった人物。エンゼリオで1、2を争う剣の使い手。

第10話「ラストショー」怖いもの知らずの少女たちにおしおきなのだ

侵入者は恐れを知らぬ3人の超能力少女たち。とは言っても、恐れを知らないだけでステータスは大したことはない。物理タイプ、魔法タイプのどちらを使っても難なく倒せるぞ。できれば捕獲してモンスターの素材にしたいところだ。1Fにいるサラは主人公の顔を見ると、おわびの言葉を残して刻命館から出て行こうとする。そのまま逃がしてしまっても問題はないが、捕獲したかったら、あらかじめ玄関の前にトラップを仕掛けておいて、館を出ていく前に捕らえてしまおう。



▲サイコキネシスで凶器を飛ばしながら襲ってくる、恐ろしい少女たち…。

ここで手に入るアイテムは？



実力的には大したことのない3人娘。では落とすアイテムはどうかと言うと……「薬草」に「クールダウン」と、こちらも大したことはない。せめてモンスターの素材として、身体で役に立ってもらおう。

要注意侵入者ブラックリスト

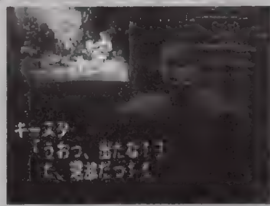
イリア	超能力少女	美人でナルシスト。しっかり者だが口うるさい。
ジェシカ	超能力少女	3人の中ではもっとも活発な少女だ。
サラ	超能力少女	眠ることが大好きなのんびり屋。性格ものどか。

ポイント Q&A

Q：「女帝のサークレット」や「聖杯」といった、"道具"コマンドで使えないアイテムにはなにか用途があるのでしょうか？
A：ときどき敵が落とすアイテムの中には、道具で使っても効果がない謎のアイテムがある。実はこれらのアイテムは、商人に売りつければ高い値段で引き取ってくれるのだ。持っていても大した意味はないので、売りさばいて増改築などの足しにしてしまおう。

第11話「偵察隊」個性派揃いの偵察隊。1人たりとも生かして帰すな！

2Fには忍者のフブキとトラップブレイカーのケルビンが、1Fには忍者のキャスタが侵入している。物理タイプのトラップに弱いフブキは、さほど苦労せずに倒せるだろうが、トラップに対して非常に高い回避能力を持つケルビンは一筋縄ではいかないぞ。ダメージ系のトラップには比較的かかりやすいので、ピットフォールや破滅の落石でダメージを与え、ふらついている間に捕獲系トラップの場所に誘い込んで捕らえる、などの作戦が効果的。キャスタを逃がすか否かはご自由に。



▲リーダーのキャスタは主人公を見ると逃げ出す。追うか？　見逃すか？

ここで手に入るアイテムは？

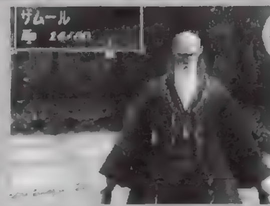

確率は低いが、忍者2人は「スピードボール」を落とす。このスピードボールは、主人公の移動速度が上昇するアイテムだ。ケルビンは熟練度の能力がアップする「スキルボール」を落とすぞ。

要注意侵入者ブラックリスト

キャスタ	忍者	偵察隊のリーダー。主人公に会うと撤退する。
フブキ	忍者	物理タイプのトラップで攻めれば楽に倒せる。
ケルビン	トラップブレイカー	トラップの回避率が異常に高い強敵。

第12話「亡霊」ついに黒幕が自ら刻命館へ…？そして壮絶な戦いの幕が開く!?

主人公を陥れた黒幕である第2王子のユリアスと、大魔導師ザムールが相手。どちらもこれまで戦った相手とは比較にならないほど高い能力値を誇り、トラップをことごとく回避してしまう。幸いにして2人に同時に襲いかかられることはないので、長期戦覚悟でじっくり相手をしていこう。捕獲系よりもダメージ系の方が多少は成功率が高いようだが、それでもタイミングが甘いと見事にかわされてしまう。ここではトラップを作動させるタイミングがすべてだ。苦労の末に倒すと、実は2人とも○○○だったことがわかるぞ。さて？



▲その実力は、これまで戦った敵の中では最強。少しの油断も許されない戦いになるぞ。

ここで手に入るアイテムは？


ザムールは「封龍石」、「護符」、「復讐の鏡」を、ユリアスは「封龍石」、「ソウルシード」、「聖杯」を落とす。復讐の鏡と聖杯は商人に売りつけて換金してしまおう。

要注意侵入者ブラックリスト

ユリアス	プリンス	杖から放つ飛び道具は変則的な軌道で飛ぶ。
ザムール	大魔導師	強力な魔法で主人公を追いつめる。

第13話「騎士団」エンゼリオ騎士団の急襲！今までにない凄絶な長期戦

刻命館を戦略上の拠点とするために、エンゼリオ国騎士団の精鋭部隊が刻命館に踏み込んでくる。その総数なんと11人！　まちがいなく、これまでで最長の、そして最大の激戦になるぞ。あまりに人数が多いので個々についての説明はしないが、騎士団のメンバーは、物理タイプのトラップに強い者や、魔法タイプのトラップに強い者など、いろいろな特徴を持つ精鋭たちで構成されている。新手が現れたら、そのつど侵入者リストでステータスを細かくチェックして綿密な作戦を練ろう。


▲1人対11人の戦いを強いられる。1人1人、おびき出して葬り去ろう。

ここで手に入るアイテムは？

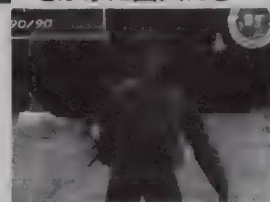

騎士団のリーダーであるロンドは「魔神の剣」を持っている。この剣は魔導器の1つで、手に入れれば新たなトラップの開発が可能になるぞ。これで3つの魔導器が手中におさまったことになる。

要注意侵入者ブラックリスト

ロンド	騎兵	「魔神の剣」で攻撃してくる騎士団のリーダー。
ゾオン	騎兵	力はないが、剣技に優れる騎士。
ギャプラス	騎兵	1度キレるとあたりかまわず剣を振り回す。

第14話「わずかな望み」主人公の暗殺に望みをかけた囚人たち

ザムールにそそのかされて、主人公の命を奪いにきた囚人たちと戦うシナリオだ。1Fと2Fに2人ずつ敵が侵入しているので、同時に2人を相手にせず1人ずつおびき出して戦おう。こういうシナリオでこそ5種類の仮面が役に立つ。ターミネーターのドゴールと戦士のアッシャーには魔法タイプのトラップが、ボンバーマスターのキュレルには物理タイプのトラップがそれぞれ有効だ。アングラーのザインはとてもやっかいな万能型だ。混乱系のトラップもおり込んだ作戦で倒そう。


▲キュレルの武器はなんと爆弾！　これがボンバーマスターたるゆえんか？

ここで手に入るアイテムは？

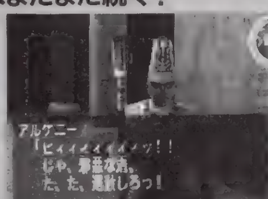

さすがに囚人、シケてることこのうえない。アイテムを持っているのはボンバーマスターのキュレルのみで、他のメンバーは何も持っていないのだ。キュレルは「スキルボール」と「クールダウン」を落とすぞ。

要注意侵入者ブラックリスト

キュレル	ボンバーマスター	爆弾を投げながら接近してくる危険な敵。
ドゴール	ターミネーター	攻撃力の高さなら本シナリオナンバー1。
ザイン	アングラー	地面の中を移動して主人公に迫ってくる。

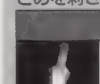
第15話「覚醒」またしても新たな勇者の末裔が…戦いはまだまだ続く！

第9話に登場したエリオウスが、同じ勇者の末裔であるアルケニーを連れて登場。アルケニーの中に眠る勇者の力を覚醒させるため、彼を主人公にぶつけてくる。セリフや振る舞いなどから、明らかに気弱な性格であることがわかるアルケニーだが、魔法を使ったその攻撃はなかなかに強力。物理タイプのトラップに弱いので、メタルスマッシュなどで早々にケリをつけてしまおう。アルケニーもエリオウスの時と同じで、倒すと勇者の力に目覚めてしまうし、ダメージ系のトラップでとどめを刺さないと経験値やワールも得られない。



▲エリオウスに無理強いされて嫌々ながら刻命館に踏み込んでくる。こちらとしては目覚めて欲しくないのだが…。

ここで手に入るアイテムは？

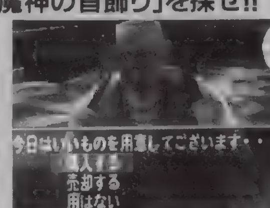

アルケニーもエリオウス同様、捕獲系のトラップで倒すと何も落とさずに逃げてしまう。だが、ダメージ系のトラップでとどめを刺せば、移動速度がアップする「マジックシューズ」を落とすぞ。ぜひとも手に入れよう。

要注意侵入者ブラックリスト

アルケニー	僧侶	6勇者の末裔だが、その力にまだ目覚めていない。性格は気弱な臆病者。

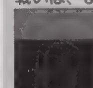
第16話「首飾り」狙われた魔導器！「魔神の首飾り」を探せ!!

侵入者はトレジャーハンターのボンボンと商人のダッカ。どちらも魔法タイプのトラップに弱いぞ。この2人はHPが高いので、捕獲する場合には、ある程度のダメージを与えてからがいいだろう。ランクの低い捕獲系トラップでいきなり捕らえようとしても、脱出されるのが関の山だぞ。侵入者の人数が少ないこのシナリオには、ボーナスを狙って、パーフェクトクリアをするつもりでのぞんでみよう。今後の戦いに備えてMPのストックを増やしておくのだ。魔神を復活させるための戦いは、まだまだ延々と続くのだから……。



▲侵入者として館に踏み込んでくる商人でも、話しかければアイテムの売買ができる。おそるべし、あきんど根性。

ここで手に入るアイテムは？


「魔神の首飾り」は、2Fにあるダーククリスタルの部屋の前でピットフォールのトラップを使うと1Fに落下する。ピットフォールを使った位置のちょうど真下に落ちているので、マップで確認しながら探そう。

要注意侵入者ブラックリスト

ダッカ	商人	商人ながら、攻撃力の高い手強い相手。
ボンボン	トレジャーハンター	魔導器を狙って館に踏み込んできた。

ポイントQ&A

Q：「刻命館」の攻略本は出ないんですか？　できれば“電撃”から出してほしいんですけど……。
A：うれしいおハガキをどうもありがとう!!　そんな貴方の熱いご要望にお応えして“電撃攻略王シリーズ（メディアワークス刊）”より、8月6日、「刻命館」公式攻略ガイド～究極魔神の書～を発売しちゃうぞ。これ1冊で「刻命館」のすべてがわかるという充実の内容だ。期待して待っててくれ。定価は￥980（税込）だぞ。

エイリアントリロジー

恐ろしい姿のエイリアンが次々とプレイヤーを襲う！
トラップや隠し部屋も盛りだくさんで、やり応えも満点だ

ジャンル	A·STG	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	5月31日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

暗い通路でエイリアンがいきなり目の前に迫ってくる恐怖、バリバリ相手を撃ちながら下がるシーン、豊富な武器の数々、これらが息詰まる戦闘をこれ以上ないというくらいに演出してくれる。映画版『エイリアン』のファンだけではなく、アクション派の人にも十分に耐えうる完成度のゲーム。ただ唯一の欠点として〝敷居が高い〟という点がある。このせいで途中で挫折してしまう人もいるかもしれない。そんな人を応援するため、特別攻略をお贈りすることにしよう。（城イドム）

エイリアンとの戦闘で生き残る条件とは…？

攻略ポイント1◉アイテムを集めろ

ゲームを始めたての場合は、アイテム集めを無視してドンドン先に進みたくなるものだ。でも、そんなプレイをしていると、すぐにハマってしまうことになるので、ちょっと面倒でもジックリ調査しながら攻略を進めるようにしたい。また、中盤では弾不足になる危険性が低いが、ムダにバリバリ撃つことだけはやめた方がよい。なぜなら、ここで弾を使いすぎると終盤の3－5以降での戦闘時に弾不足になる可能性が非常に高いからだ。常にこれらを頭に入れてプレイしよう！



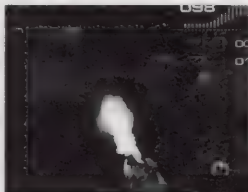


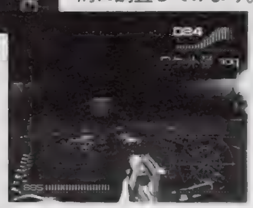
▲壊せるところは、ドンドン破壊しよう。思わぬところからアイテムが出現することも多いのだ。

◀アイテムの中でも、武器アイテムは1番重要。取り忘れをしないように、あちこちを調査すること。

攻略ポイント2◉隠し部屋を探せ

オートマップ画面で注意してみると青で表示されたポイントがあるけれども、これらはスイッチ、もしくは破壊できる壁の存在を表している。その表示によって、大半の隠し部屋は発見できるので、必ずチェックしておくこと。ちなみに、破壊できる壁や箱はニトロ（通常の武器で破壊できる物も多い）などで壊すことができるぞ。また、中には火炎放射器によって作動するドアや、スイッチによって下がってくる高台などもあるので、怪しいところは徹底的に調査してみよう。



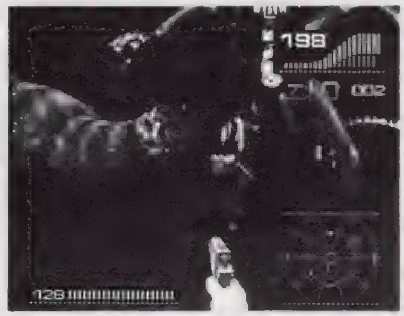


▲中には、火炎放射機で攻撃することで開閉する壁もある。ニトロでダメでも、あきらめてはいけないぞ。

▶スイッチを押すと降下する隠し部屋。急いで入りこまないと、すぐにまた上昇してしまうのだ。

攻略ポイント3◉ボスとの戦い方

各セクションの最後には、クィーン・エイリアンとの死闘が待ち受けている。これらのボスエリアには弾薬などのアイテムと、ザコを産み出す卵が大量の配置されている。ボスは一定時間がたつか、一定量のダメージを受けるまでは移動しないので、最初に卵の方を始末しておこう。平行移動と✚キーを組み合わせて（✚左＋R1など）、ボスを正面に捕らえながら、周囲をグルグル回るようにして攻撃を加えるのが黄金パターンだ。



◀ボス級エイリアンは耐久力がハンパじゃないので、かなり撃ち込まないと倒せない。

主なエリアにレッツゴー！　重要エリアのパスワード大公開！

今回、各主要エリアをどこからでもプレイできるパスワードを、特別に大公開！　ここでは、可能な限りラクなプレイ環境を提供するため、あえて体力も武器の残り弾数もMAXの超過保護バージョンを用意してみた。途中でハマってしまった場合のお助けパスワードなどに利用すると便利だぞ。ただし、1度はこれらのパスワードに頼ることなく、自分だけの力で最後まで攻略してみることをオススメする。それがゲームの本当の楽しさに触れる、唯一の方法だと思うしね。



◀先の方のステージも、このパスワードがあれば簡単に行けるのだ。

セクション1	
エリア2	RGBBBBBBS8NV94BBBBB BBBBMBBBXJBBB
エリア4	4BBBBBBBJONV94BQBBB JVBLMBBCV1BBB
エリア5	?GBJLBBBPONV94BXBBB TLBLMBBDB1BBB
エリア6	?GBJLBBB24NV94BXBBB TLBLMBBD11BBB
エリア7	?GBJLBBBH4NV94B1QVB TLBLMBQFJ9BBB
エリア8	BZB1LBBBH8NV94CBQVB TLBLMB7FZ9CLB
エリア9	DGB1LBBBM8NV94CDQVB TLBLMCGGG9HBB
エリア10	GBB1LBBBQ8NV94CNQVB TLBLMCGGZ9HBB
エリア11	G7B7VBBB5RNV94CNQVB TLBLMCGHG9HBB
エリア12	HGB7VBBB60NV94CWQVB TLBLMCGHZ9HBB

セクション2	
エリア1	HGB7VBBB7CNV94CYQVB TLBLMCGJG9HBB
エリア2	K7B7VBBB?4NV94C5QVB TLBLMCGJZ9HBB
エリア3	MGB7VBBBCRNV94C7QVB TLBLMCGKG9HBB
エリア4	NLB7VBBBDONV94C7QVB TLBLMCGKZ9HBB
エリア5	N7B7VBFGY0NV94DLQVB TLBLMCGLH9HBD
エリア6	P7B7VBFG04NV94DVQVB TLBLMCGL09HBD
エリア7	QQB7VBFG2HNV94D1QVB TLBLMCGMH9HBD
エリア8	Q3B7VBFG4MNV94FBQVB TLBLMCGM09HBH
エリア9	R3B7VBFG58NV94FDQVB TLBLMCGNH9HBK
エリア10	WLB7VBFG9WNV94FDQVB TLBLMCGNO9HBK

セクション3	
エリア1	W7B7VBFG?RNV94FDQVB TLBLMCGPH9HBL
エリア3	7QB7VBFGNHNV94FDQVB TLBLMCGQH9HBL
エリア5	8ZB7VBFGP4NV94FDQVB TLBLMCGRH9HBM
エリア6	BLCQVBFGTHNV94FJQVB TLBLMCGR09HBM
エリア8	D7CQVBFGY4NV94FZQVB TLBLMCGS09HBM
エリア9	FQCQVBFGZMNV94FZQVB TLBLMCGS09HBM
エリア10	H7CQVBFG3WNV94GBQVB TLBLMCGT09HBM
エリア11	H7CQVBFG30NV94GBQVB TLBLMCGVH9HBM
エリア12	LQCQVBFGFWNV94GDQVB TLBLMCGV49HBM
エリア13	MLCQVBFG7WNV94GDQVB TLBLMCGWH9HBM

ポイントQ&A

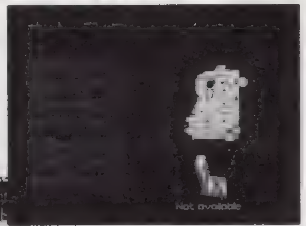
Q：なんでダメージを受けたのかわかりにくい場合があります。ダメージの受け方には、どんなケースが考えられるのか教えて下さい。

A：まず、エイリアンの体液は酸なので、攻撃したときの返り血や死骸からダメージを受けることも多い。壁の小さな穴などから突然現れる小型エイリアンや、背後の遠方から砲撃してくるエイリアンも発見しにくい場合もある。あと、蒸気とか2－7のストーブなども、触れると火傷によるダメージにつながるので覚えておこう。

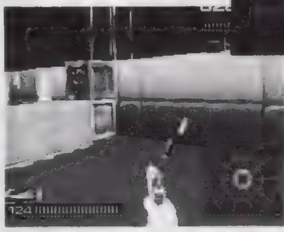
ハマりやすい難関ポイントを徹底アドバイス

セクション1−7◉マップのつながりを見抜け

このエリアは、大きく分けて2つのフロアから構成されている。最初に位置しているフロアから、もう1つのフロアへは、スタート地点の右にある階段を経由して移ることができる。問題は、そのフロアから最初のフロアへの移動方法で、これが結構わかりづらい。移動方法は写真で解説しておいたので、迷った人は参考にしてみよう。壁の向こうの敵には要注意だぞ。



▲どうどう巡りに陥ったら、"オートマップ"の位置（写真内の黒丸で表示されたポイント）に向かおう。



◀壁の上にアイテムが置いてあるところにご注目。この壁は、接近すると開閉して、向こう側への抜け道になってくれるのだ。

セクション1−9◉溶鉱炉は落ちると大変

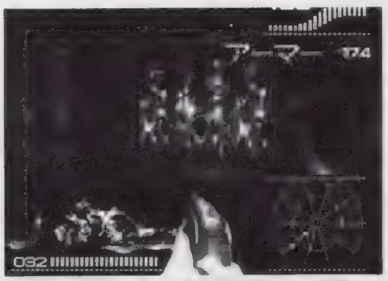
溶鉱炉のフロアは、落ちると体力をドンドン奪われてしまう。ここの通路は細いので、できるだけエイリアンとの戦闘も避けたいものだ。写真のように遠距離から始末するとか、1度誘って安全な場所での戦いに持ち込むなど工夫してみよう。ちなみに、溶鉱炉のフロアには貴重な防御アイテムも落ちているので、場合によってはダメージ覚悟で進入するのも悪くないぞ。最後の暗い通路では1番奥に出口があるのだけれど、その向かいには1発死の落とし穴も存在したりする。注意すべし!?



▲ベランダ状になったフロアから、エイリアンどもの姿が確認できるはず。ニトロやスマートガンなら攻撃が届くので、ここから始末してあげよう。

セクション1−11◉暗い迷路を迷いがち

始まった途端に真っ暗な通路が続くだけなのでビックリしてしまうかも。スタート地点のすぐ下（マップの方向で）にスポットライトが落ちているので、利用するといいだろう。このL字型になった通路では、取りあえず下方向に進むのが正解だ。突き当たりの壁はニトロで破壊できて、その先の壁は◎ボタンで開けることができるぞ。ちなみに、天井をウロウロしているエイリアンは、直接こちらに攻撃をしてくることはない。倒したい場合は、追尾能力のあるスマートガンか、ニトロや手榴弾の爆風を利用しよう。



▲通路内が暗いだけに、どこに進めばいいのか結構わかりにくい。◎ボタンで開閉させることができる壁を見つけられるかどうかが、ポイントだ。

セクション3−1◉リフトの機能をフル活用

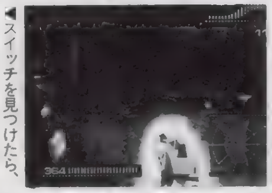
通り抜けられる壁とリフトのしかけがポイントのエリア。マップ画面で、行けそうな場所すべてに足を運ぶのは基本だぞ。リフトは結構気まぐれで、その周辺をウロウロしないと稼働しない場合も多い。そして出口もかなり見つけにくいが、マップ画面と床のデザインに注意を払っていれば、どこで"ウロウロ"すべきなのか判断できるハズ。



▲マップ画面を見て、怪しい場所を確認しておこう。



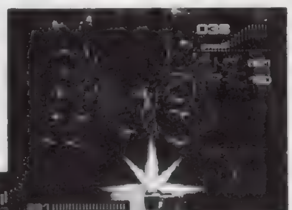
◀スイッチを見つけたら、まずは入れてみることだ。なにか変化があるかも!?



◀一部の床のデザインがほずかに違うのが分かるかな。この場所がクセ者なのだ。

セクション3−3◉硫酸の池にはご用心

このエリアは、普通に敵を倒して脱出しただけではノルマ不足でクリアできない。ここでは写真で紹介しているように、ニトロで破壊できる壁と、接近すると降下するフロア（似たような地形は5つあるけれど、該当するのは左方の2カ所だけ）に潜むエイリアンも、全員倒しておくこと。ちなみに、防御アイテムが入手できる部屋もあるので、マップ画面を参考に探してみよう。



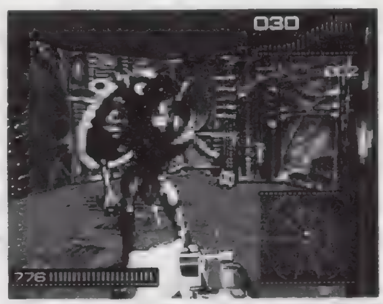
▲宇宙服を着た人（エイリアンの犠牲者）の2人目がいる付近。ここの壁は破壊することが可能だったりする。



◀写真の敵キャラの足元は、接近すると開閉する仕組みになっている。多少のダメージは覚悟で硫酸に飛び込むべし。

セクション3−5◉最後の猛攻を突破せよ

3−5以降は複雑な地形も厄介だけれど、1番のネックになるのは続々と登場するエイリアンたちだろう。セクション2前後で先を急いだ攻略をしていると、ここら辺で弾切れに泣くハメになるかも。3−4など弾の補給がしやすい場所では、ていねいにアイテム集めを行って、万全の供えで3−5以降を迎えたいところだ。エイリアンが固まって登場するシーンでは、バリバリ撃ちまくるよりも手榴弾などでまとめて始末する方が効率のいい場合もある。手榴弾などは、「相手が近いほど多くダメージを与える」「近すぎると自分も被害にあう」という特徴があるので、その辺りは臨機応変に。



▲エイリアンが、これでもかってくらいに大量出現。弾のストックが十分でないと、ハマってしまうのだ。

同系列のPSソフトと比べてみよう

「3Dフィールドを駆けめぐってバリバリ撃ちまくる」。そんなタイプのゲームはPSにもいくつか登場しているので、この機会にまとめて目を向けてみることにしよう。この系列で最近発売されたばかりの3作品はどれもが良作で、編集部の主観で採点した比較データでも一長一短といった感じ（「DOOM」の"記憶はパスワードのみ"というのはちょっとイタタな気もするけれど）。それぞれを簡単に批評すると、敵を駆除する楽しさなら『エイリアン』、敵との駆け引きなら「エキスパート」、深い味わいを楽しむなら「DOOM」となる。ただ、この3タイトルはどれもがマニアックで、難度が高めなので、初心者は注意が必要かも。

また、少し前に発売されたこの系列のソフトとなると、『クライムクラッカーズ』「スペースグリフォン」「キリーク」シリーズなどが挙げられる。全般的に好評だった「クラクラ」「スペグリ」は、アクション性よりはRPGとしての要素が濃く、最近登場した3作品に比べると万人向けの作品と言えそうだ。

ゲーム内容比較表

5段階評価になっています

	グラフィック	ボリューム感	ストーリー	爽快さ	とっつきやすさ	隠し要素	難易度	敵との駆け引き	しかけ利用度	トラップ度	迷いやすさ
エイリアントリロジー	5	5	3	5	2	4	4	4	3	3	4
DOOM	2	5	1	3	1	5	4	3	5	3	5
エキスパート	4	4	4	4	4	1	5	5	1	5	3

ポイントQ&A

Q：実は私、3Dフィールドをグリグリ移動するゲームをプレイすると、どうしても酔ってしまうのですが…。何か酔わないコツとかないんですか？

A：3D系のゲームで酔うかどうかには、画面のどこに視点を合わせているかが大きく影響する。方向転換の流れに目がついていかない場合や、壁に接近し過ぎたときに、気持ち悪くなることが多い。これに対処するには、自分の銃を見つめるようにして、背景は横目でチェックするようにしよう。そうすれば大丈夫だ。

あすか120％スペシャル
～BURNING Fest.～

「あすか」で熱く燃えているのは編集部だけではなかった！
今回は第２回メガファイトの模様をレポートするぞ！

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）２Ｐ対戦可
発売日	３月29日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやいや、正直言ってあそこまで「あすか120％」の人気が高いとは思いませんでした。まぁ編集部だけでも７人もいたのだから、当然といえば当然なんだけどね。やり込み度もハンパじゃなく参加者の方々は、かなりうまい人ばっかりでした。さて、私（う）も選手として大会に参加したのですが、なんと予選１試合目であえなく敗退。理由はその対戦相手が（ち）だったからです（しかもキャシィ）。編集部内でも苦手な（ち）だけに……あぁガックシ（超涙）。

（久美ちゃんとうきき）





▶オリジナルグッズ販売も！　さっそく列に並ぶ平吉と（う）、そしてユカマン。最高出費金額は２万円也（ダメ）。

▲会場はすごい熱気に包まれていた。左が優勝者の諸橋敏行さん。右が準優勝の神田佳弘さんだ。

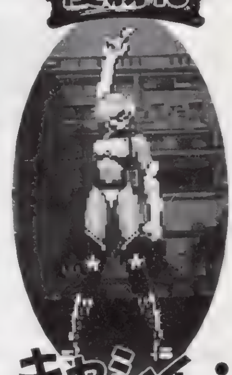
（メーカー公認）第２回メガファイト開催!!

去る７月６日（土）の秋葉原でメーカー公認の『あすか120％』大会〝第２回メガファイト〟が行われたのだ。わが電撃PS編集部からも『あすか』だけは絶対に負けられねぇ！　という腕自慢の７人が（こっそり）参戦。160人以上のユーザーが熱く燃えた１日だった。さて、大会の模様を（簡単だが）お伝えしよう。大会のルールは予選と本選に分かれ、予選（１本試合）で５人抜きした人が本戦に出場できるというもの。電撃PSでこの激闘の中をくぐり抜けたのは（ち）と平吉の２人だけ。（う）、ユカマン、ほやへ、宮田、（魔）の５人は予選で敗退（トホホ）。この５人抜きというのがなかなか難しく、達成できたのは電撃PSの２人を含め、全部で７人だけ。これだけでも当日の激戦が想像できるだろう。

使用キャラは圧倒的にキャシィが多く、次いで可莉奈。逆に少なかったのは奈々。意外だったのは（編集部内では）最弱キャラといわれていた、めぐみを使うプレイヤーがけっこういたこと。しかも、そのうち１人は見事本戦に出場！　いやはや愛は強しですな、まったく。

本戦は予選を突破の７人と、予選で４人抜きをするなど目立ったプレイヤー９人の16人で争われることに。ちなみに出場キャラは、忍、可梨奈×２、久美、環、竜子、めぐみ、清子と残りはキャシィ。意外にも主人公の飛鳥の姿はなかった。そして激闘の末、頂点に立ったのはやっぱりキャシィ・ワイルド！　強力な連続技と、広い投げ間合いが他のキャラより有利な点。ちなみに（ち）と平吉は１回戦で負け。

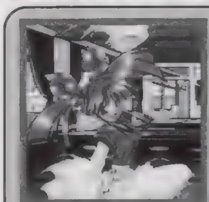
優勝は



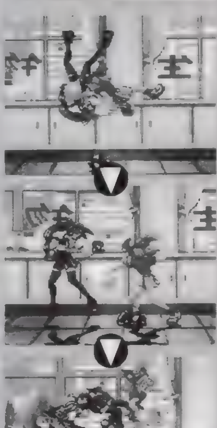
キャシィ・ワイルド

無敵に華麗！　大会で見かけた実戦的連続技を伝授

鈴木めぐみ



難易度	★☆☆
実用性	★★☆
ダメージ	★★☆



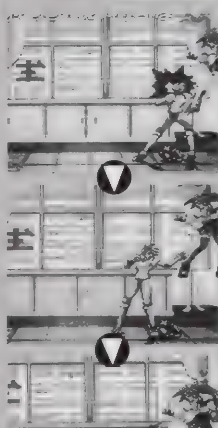
本戦に出場しためぐみ使いが使っていた連続攻撃。相手の近くでふみふみ乗っかり（↓↑＋⊗か◎）を出し、すぐ投げる。その後立ち強攻撃を当て、ボンボンアッパー（↓↓＋◎）。全部入れば７RUSHだ。最初のふみふみ乗っかりは相手に近づいてからボタンを押すようにしよう。そうしないと、相手を投げることができないぞ。その後の強➡ボンボンアッパーのつなぎがムズイが、慣れれば簡単にできるハズ。練習あるのみだ。立ち強がムズければ、しゃがみでもできる（その場合４RUSH）。最後のボンボンアッパーはダメージを考えると強がオススメ。

▲接近時にしゃがみ弱などで、相手をガードさせたときなどが狙い目。おもしろいように決まるぞ。慣れないうちは、投げたあと、強ボタンを連打でもOK。

山崎竜子



難易度	★★★
実用性	★★☆
ダメージ	★★☆



この連続技はちょっと特殊で、相手を画面端に追いつめた状態でないと決めることができないのだ。まずカウンターアタックを２発決める。その後、立ち弱×２、しゃがみ強と決めたあとクイックドライバー（↓←＋⊗か◎）。さらに立ち弱×３とダッシュ弱攻撃で追い打ちだ。ポイントは、カウンターアタック後の弱２発＋しゃがみ強の当て方。カウンターアタック後は、連打しないでタイミングよく（トン、トンという感じで）弱ボタンを２回押す。その後、落ちてくる相手に合わせてしゃがみ強だ。全部決まれば11RUSHになるぞ。絶対マスターしよう。

▲問題はカウンターアタックを当てたあと、弱攻撃からしゃがみ強攻撃につなげることができればあとは簡単。クイックドライバーは早めにコマンド入力だ。

キャシィ・ワイルド



難易度	★★☆
実用性	★★★
ダメージ	★★★



キャシィ使いなら誰でも知っている（使わなくても知っている）、トリプルヘッドバット（↓←＋◎）➡ダッシュ強攻撃の連続技。実はトリプルヘッドバットとダッシュ強攻撃の間にダッシュ弱攻撃が決まることが判明。慣れないうちはダッシュ弱からダッシュ強につなぐのがムズイかもしれない。ダッシュ弱を当てたあとはすぐダッシュ強を当てなくてはならない（そうしないとつながらない）。これは何度も練習してタイミングを覚えるしかないぞ。バーニングゲージがたまっていれば、いてこましスペシャル（↓↓＋⊗◎同時押し）でもOKだ。

▲あまりにも有名なトリプルヘッドバットからのダッシュ攻撃。間にダッシュ弱攻撃を入れることで、キミのキャシィはさらにパワーアップ（＝友だち減少）。

※コマンドは、キャラが右向きのときのものです。

ポイントQ&A

Q：友だちにススメられて、これから「あすか120％」を始めようと思うのですが、どのキャラでプレイするのがいいんでしょうか？　オススメキャラを教えてください。

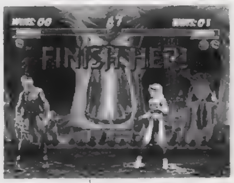
A：どのキャラも必殺技コマンドが簡単で、同じキー入力ものばかりなので、見た目で選ぶといいだろう。まぁ、連続技などで華麗に勝ちたいなら、飛鳥や可梨奈、久美なんかがいいぞ。腕に自信があるならめぐみや奈々といったテクニカルなキャラもオススメ。たんに勝ちまくりたいなら絶対キャシィだ。

怪しいキャラと楽しい演出がいっぱいの対戦格闘。
奇抜な技の数々を使いこなせば楽しさ倍増だ!

モータルコンバットⅢ

ジャンル	格闘ACT
メーカー	SCEI
発売日	6月14日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可

『MKⅢ』だけで使えるワザを試そう!



▲2本目を取ると、わずかな時間だけ〝フィニッシュムーブ〟に!

「Ⅲ」では、「Ⅱ」までにはなかった〝Mercy〟と、〝Animality〟という技が使えるようになった。技自体に深い意味もないけれど、とても楽しい技なので1度くらいは試してみるのも悪くない。

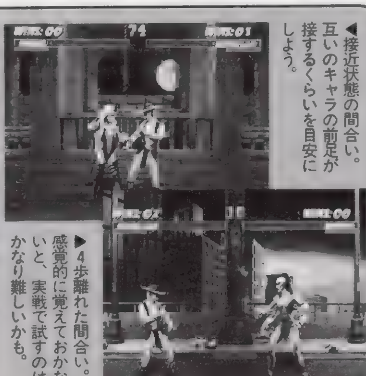
〝Mercy〟が使えるのは、1本取られた状態で〝フィニッシュムーブ〟になったとき、〝Animality〟が使えるのは〝Mercy〟の使用後だけとなっている(下のコマンドは、キャラが右向きの場合)。

Mercy(上)とAnimality(下)のコマンド表

Jax	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)⊗を押しながら「→、→、↓、→」、⊗を離す
Kano	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)◎を押しながら「L1かR1×3」、◎を離す
Liu Kang	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2(2歩離れて)L2かR2を押しながら「↓、↓、↑」
Nightwolf	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)→、→、↓、↓
Sheeva	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)L2・L1×4・R2・R1×4
KungLao	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)L2×4、L1・R2×4、R1
StangTsung	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(2歩離れて)◎を押しながら「L2かR2×3」、◎を離す
Sindel	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離すL1かR1を押しながら「→、→、↑」、L1かR1を離す、◎
Sub-Zero	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)L2かR2を押しながら「→、→、↑」
Cyrax	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)L1かR1を押しながら「↑、↑、↓、↓」
Sektor	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)L1かR1を押しながら「→、→、↓、↑」
Sonya	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)⊗を押しながら「←、→、↓、→」、⊗を離す
Stryker	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(2歩離れて)L2かR2×3、L1かR1
Smoke	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(3歩離れて)↓、→、→、L1かR1
Kabal	L2かR2を押しながら「↓×3」、L2かR2を離す(接近状態で)◎を押しながら「→×2、↓、→」、◎を離す

間合いについて

このゲームでは必殺技を出すときの間合いが重要になってくる。指定された間合いでないと必殺技は出すことができないのだ。そこで、必殺技がなかなか成功しないという人は、まず間合いが合っているかどうか確認することが必要だ。上のコマンド表でも、「接近状態」とか「2歩離れて」などの指定を加えているものがある。この「2歩離れて」とは「キャラの歩幅2つ分離れた間合い」を表している。特に指定をしていないものは、特別な間合いがない技だ。


◀接近状態の間合い。互いのキャラの前足が接するくらいを目安にしよう。
▶4歩離れた間合い。感覚的に覚えておかないと、実戦で試すのはかなり難しいかも。

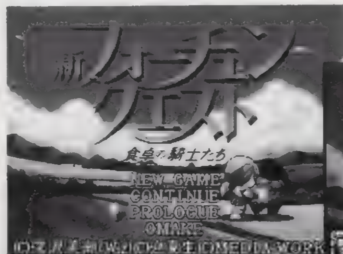
みんなで遊べるTBLの隠しキャラをコマンドで!

新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～

ジャンル	TBL
メーカー	メディアワークス
発売日	6月21日(発売中)
価格	¥5,800(限定版¥6,800)
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 4P同時プレイ可

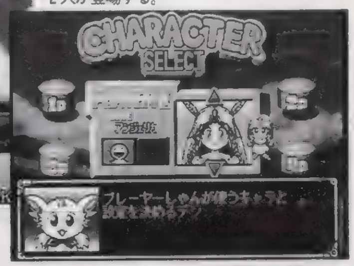
隠しキャラをコマンドで…

本誌のVOL.26で紹介した隠しキャラ出現法。これは、すべてのマップをクリアすると、〝アンジェリカ〟と〝マリーナ〟の2人がプレイヤーキャラとして使用できるというものだった。しかし今回、2人を使用したいためだけにオールクリアした人には悪いが、すべてのマップをクリアしなくても2人を使用できるコマンドが発見されたのだ。やり方は非常に簡単。タイトル画面ならどこでもいいので、✚左、下、△、□、△、△、△、◎と入力する。これだけで、プレイヤー選択画面に2人が登場し、プレイヤーとして使用できるように! しかも! 入力に成功すれば、なんとパステルがJ.B.Ⅲに龍虎○舞(らしきもの)をかますナイスなビジュアルが見られるぞ。TBLなのに熱い超必殺技を繰り出してくれるパステル。こんなすばらしいパステルさんのビジュアルが見られるうえ、隠しキャラが使えるなんて……まさに幸せとは、このことを言うのかもしれませんな(仮)。



▲パステルが龍○乱舞(と酷似したもの)をかます! 前のプレイで、J.B.Ⅲが3つ星レストランにでもなったのだろうか?

▼コマンドを入力すれば、すべてのマップをクリアしていなくてもプレイヤー選択画面に2人が登場する。

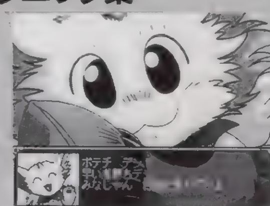


『フォーチュン』お役立ちテクニック集

ここでは、どのマップでも通用するテクニック集をお贈りする。これを読めば、初心者でも安心してプレイできるハズ。

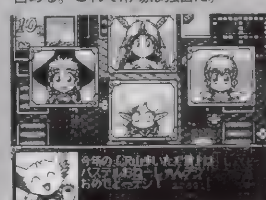
●"種"を使いこなすのは基本中の基本

新しい種がショップに入荷されたら、他のプレイヤーが買えないように、自分だけで買い占めてしまおう。そうしておいて、自分だけが買い占めた種を1～2ずつ植えていけば、価値も収穫高も上がるのだ。そして、できるだけ種は交差点など、他のプレイヤーが止まりやすい農地に植えたいところ。これで価値が高い場所に他のプレイヤーが止まってくれれば食事代も儲かるので言うことなしだ。


▲新しい種が入荷されたら、ショップに一番乗りを狙おう。そして種を買い占める。これで市場は独占だ。

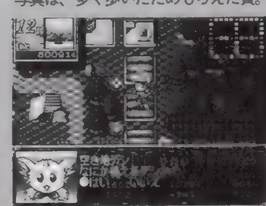
●ラクして、スーパーファーマー大賞を狙う

毎年10月には、各部門ごとの賞が貰える。これには実にさまざまな賞があり、それらを多く受賞することで、その年のスーパーファーマー大賞が決定するのだ。この賞の中にはほとんど歩かなかったり、全く種を植えないともらえる賞もある。ゲーム開始時には動かずに、これらの賞を狙った方が賢明かも?


▲移動した距離が、極端に他のプレイヤーとちがうときにも賞は発生する。写真は、多く歩いたためもらえた賞。

●農地は、このようにも利用できる

これは、ショップに止まって種を買うと、好きな自分の農地に移動できる、ということを利用するテクニック。プレイ時間が長くなってくると、あと1年しか寿命がない作物が増えてくる。その状況で、あと1年しか保たない作物を確認しておき、10月近くになったらショップ周辺に移動しておく。そして、そのまま収穫祭のイベントへ。次の年になったらショップに入り、空地になっている農地の近くに移動する、これで空地に一番乗りできるというわけだ。


▲10月近くに空地に移動しておいたおかげで、イッキに空地へ移動できた。これで空地はイタダキだ。

ポイントQ&A

Q:「Ⅲ」から使えるようになった〝Mercy〟と〝Animality〟って、具体的にはどんな効果のある技なんですか?

A:〝Mercy〟とは相手に情けをかけてあげる技で、勝負が決まった状態から、相手に体力回復のチャンスをあげて、改めて勝負するというもの。そのときのポーズもヘンテコなものが多く、思わず笑ってしまうものばかりだ。〝Animality〟とは相手を動物に変身させる技で、キャラごとに変身する動物が違うぞ。

RCGファンなら絶対にチェックすべき名作!

プレイステーション・ザ・ベスト リッジレーサー

ジャンル	RCG
メーカー	ナムコ
発売日	7月12日(発売中)
価格	オープン価格
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン

これから『リッジ』をプレイするキミへ

過去の名作ソフトが低価格で手に入る〝ザ・ベスト〟のシリーズ。今このシリーズで発売されている4タイトルの中でも、「リッジ」はPSソフトで最も深くまでプレイヤーに研究されたゲームだ。はじめて「リッジ」を手にした人なら、過去にどんなテクニックが構築されてきたのか気になるはず。ここでは、プロ御用達のスーパーテクニックを紹介することにしよう。


▲今なお、プレイし続ける人が絶えない作品なのだ。

秘技1◉SDって何なの?

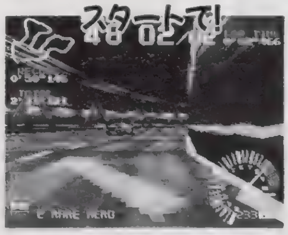
普通は減速するだけのドリフトも、ある方法で行うとドリフト中に恐ろしいほどの加速を生み出すことができる。この特殊なドリフトの最中にはタイヤの摩擦音がしないため、この現象はSD(サイレントドリフトの略)などと呼ばれている。簡単に解説するなら、SDとは「ドリフト中に車体の中心ラインの向きと進行方向がピッタリ一致した状態」だと理解しておこう。具体的には、ドリフトに入る時に「ハンドルを少し切って戻して」から「アクセルを離し、もう1度アクセルを踏む」もしくは「アクセルを離して、ブレーキを一瞬踏んでから素早くアクセルに踏み変える」という操作で行える。少しでも車体の向きが横にズレるとタイヤが鳴って普通のドリフトになってしまうので、細かい操作感覚は実際のゲームの中で習得しよう。何回もプレイして、操作に慣れろ!



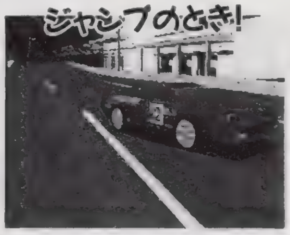
▲▶メーターがレッドゾーンまで食い込み、通常ではありえない速度まで加速しちゃうぞ。

秘技2◉SDの応用とは?

SDは特殊な加速状態なので、これを様々な場所で応用することも可能だ。例えば、スタート直後はシフトアップを5速までにして、5速から6速へはトンネル内でSDを開始した直後に行う方法も考えられる。また、第2トンネル手前の勾配では左に曲線を描くように進入して、ハンドルを切ったままジャンプ寸前にアクセルを踏み込み、ドリフトに入ったらハンドルを戻すようにしてみよう(空中で車体の向きが戻るような感じにSDを行う)。成功すると、SDによって着地後の減速をキャンセルすることができるぞ。なお、SDは1回行うと一定時間だけ次のSDを使えなくなる性質があるので覚えておくこと。



◀6速へのシフトアップは、ドリフト開始直後のこの時点で。



◀ジャンプキャンセルのリプレイ。車体の傾きにご注目。

環境保護がテーマの惑星開発SLG。バランスのとれた開発が重要なのだ!

ネオプラネット

ジャンル	SLG
メーカー	マップジャパン
発売日	7月5日(発売中)
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(12ブロック) マウス対応

第2の地球はキミの力で!


▲開発を行う惑星は全部で5つ。それぞれの特徴を知るのも重要だ。

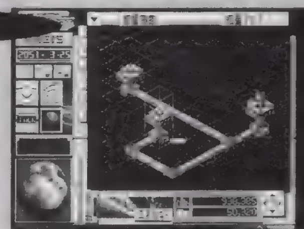
極度の環境破壊によって住めなくなった地球から、人類を移住させるために惑星の開発を行うのがゲームの目的だ。だからといって、都市の開発だけをすればいいというものではない。なぜなら、野生動物の保護&育成が、惑星の発展に影響を与えるからだ。この点が、このゲームの特徴であり最大の攻略でもある。それでは、その点を考慮した開発におけるポイントを説明していこう。

惑星開発計画発動

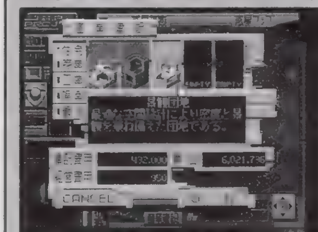
開発をするうえで、メインに考えなければならないポイントは下の3つだ。

エネルギー供給計画

まず、最初の仕事は惑星内に潜んでいるエネルギー資源を採掘することだ(採掘をしすぎると環境破壊につながるので注意すること)。採掘が済んだらパイプラインで都市にエネルギーを供給しよう。その際に、注意しなくてはいけないのは次の2点。①エリア全体にエネルギーを送れるように効率よくつなぐ。②廃棄物処理施設のパイプラインのスペースを考える。これらを常に頭に入れておこう。


▲開発採掘センターと供給センターを、パイプラインで効率よくつないでやろう。これが惑星開発の第1歩なのだ。

施設建設計画


▲初めは選ぶことができない施設も、都市が発展していくと、さまざまな建物を選ぶことが可能になるのだ。

とにかくエネルギー供給センターの周囲に建物を建設する。住宅・商業・工業の3つをバランスよく配置しよう(住宅地と商業地を、2対1の割合で建設するのが基本)。また、都市が発展して人口が増えてきたら〝総合スポーツセンター〟などの娯楽施設の充実も都市発展にはかかせないぞ。それと、発展に伴う環境汚染に対しては、廃棄物処理施設などを建設して、公害汚染を防いでいく。

生物補完計画

このゲームは〝環境保護〟をテーマにしているため、生物の保護が非常に重要な要素になっている。だから、野生生物を保護してやらないと惑星が発展してくれないから注意が必要だ。基本的には、野生生物を発見したら〝保護区コマンド〟を使って保護してやればOK。絶滅させないように気をつけよう。また、生物同士で補食の関係を持っている場合は、生物の生息する位置を移動させてやるのだ。


▲野生生物を保護してやることがプレイヤーの使命。フィールドマップ上に〝生物活動の存在〟の記号が出たら保護してやろう。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

海や山は、夏のバカンスに欠かせないスポットだけれど、楽しむからには正しい知識のもとに接したいものだ。〝泳ぐ前の準備運動〟や〝毒蛇にイタズラをしない〟など、守るべきことを怠っていては、本当の楽しさに触れることもできない。これはPSでゲームを楽しむ時も同じで、必要な知識が欠けていたため、名作の本当のよさが理解できないなんてこともある。そこで活用してほしいのが、このプレイクエスチョンのコーナーなのだ。攻略をはじめとしたPSゲームのあらゆる質問を受けつけているので、疑問・難問・珍問なんでも知りたいことがあったらハガキに書いて、このコーナー宛に送ってね。コーナーそのものへのご意見ご感想ご要望も待っているので、気軽にみんなの声を聞かせてね〜。

お便りのあて先は……
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A係」まで

ポイントQ&A

Q:「リッジ」のトータルタイムで、「逆走使用うんぬん」とかいうのを聞いたことがあります。逆走すると記録がよくなる理由がサッパリわからないのですが?
A:「リッジ」でも「リッジレボ」でも、タイムの計測は〝本線コースに入った少し先のポイントから開始〟されている。そこで、本線コースに進入してから逆走し、ある程度進んでからUターンしてレースを開始すると、1周目の加速不足によるロスを軽減できるというワケ。この方法で0.8秒前後タイムは縮まる(と言われている)。

ウラワザデータベース Ver.3.2

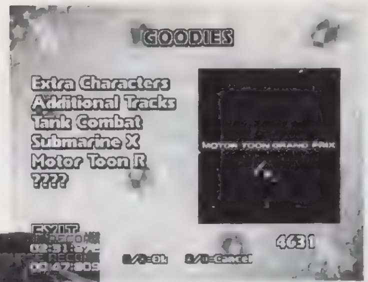
遥か宇宙の彼方より、超絶ウラワザ急接近！ 迎撃の用意はいいか!?

「こう暑くちゃ、ゲームなんかで遊んでられねぇぜ！」というあなた。ウラワザ使って快適プレイはいかが？ 「げっ、マリオのウラワザが載ってねぇ！ ダセェ～」というあなた。ここはPS専門のウラワザコーナーです。

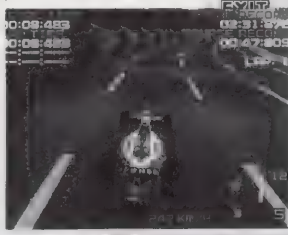
LV.80 モータートゥーングランプリ2

■隠しコマンド

「ＧＯＯＤＩＥＳ」の画面で以下のボタンを押しながら㋝を押すと、画面右下にボタンの組み合わせに対応した数値が表示される。その組み合わせと数値の対応は、R1＝１、R2＝２、R2＋R1＝３、L1＝４、L1＋R1＝５、L1＋R2＝６、L1＋R2＋R1＝７、L2＝８、L2＋R1＝９、L2＋R2＝ａ、L2＋R2＋R1＝ｂ、L2＋L1＝ｃ、L2＋L1＋R1＝ｄ、L2＋L1＋R2＝ｅ。これを利用し、特定の４ケタの数値を入力することで、いろんな効果がおこる。効果と４ケタの数値の対応は、以下の通り。「４ｅ４３」＝隠しキャラが使える。「４１５４」＝隠しコースで走れる。「５４４３」＝戦車ゲームで遊べる。「５３５８」＝潜水艦ゲームで遊べる。「４６３１」＝『モータートゥーン・Ｒ』で遊べる。これらはすべて併用することも可能だぞ。



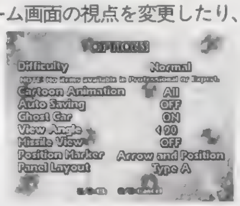
▲この画面で入力していくのだ。数値の入力は、１回ごとに㋝を押さないとダメだぞ。


◀これは「モータートゥーン・Ｒ」。隠しゲームの１つなのだ。車は２タイプから選べるぞ。

LV.50 モータートゥーングランプリ2

■隠しオプション

L1＋L2＋R1＋R2をすべて同時に押しながら、「ＯＰＴＩＯＮＳ」に入る。これで、10個の項目からなる隠しオプションが出現する。この隠しオプションでは、メーター類のレイアウトを変更したり、ゲーム画面の視点を変更したり、メニューの文字の色を変えたりなどといった、細かい設定の変更をすることができるようになるのだ。このオプションで自分の好みに合わせたカスタマイズを施して、自分だけの『モータートゥーン』にしてしまおう！

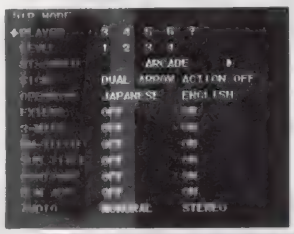


▲隠しオプションで自由に設定を変更しよう。

LV.50 タイムギャル＆忍者ハヤテ

■残機無限

まずはタイトル画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時押し。次に１コンでL2、R1、右、ⓧ。その後メインメニューで「DIPモード」に入り、「PLAYER」の項目にカーソルを合わせて右に✚キーを入れていくと、「？」と表示される。これで、残機が無限になるぞ。このワザは、『タイムギャル』と『忍者ハヤテ』の、どちらでも可能！

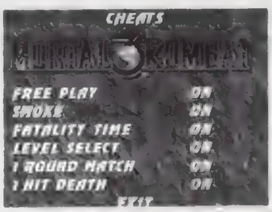


◀これは「忍者ハヤテ」だ。残機無限ならクリアできる？

LV.50 モータルコンバットIII

■隠しオプション

オープニングのデモが流れたら、▢、ⓧ、◯、△、L1、L1、L2、L2、L1、L1と素早く入力しよう。このとき英語のメッセージが流れたら入力は成功だ。あとは、メインメニューの画面で✚上を押せば、「？」というモードが現れるぞ。これを選ぶと、フリープレイや隠しキャラの使用などを設定できる、隠しオプションに入ることができるのだ。



▲これが隠しオプションだ。一撃でＫＯできるようにすることも可能だ。

LV.20 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■デモショートカット

試合に勝つごとに勝利デモシーンを見るのはちょっと面倒だという人に朗報だ。オプション画面でL1＋L2＋R1＋R2を同時に押してみよう。これで、勝利後のデモシーンをカットすることができるぞ。

LV.50 タイムギャル＆忍者ハヤテ

■ムービーモード

タイトル画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時に押し、次に１コンでL2、R1、左、ⓧ。これで、ムービーモードに入ることができるぞ。ちなみに、この状態で㋝を押すとサウンドテストも可能になるのだ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受けつけているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80：8,000円分のおもちゃ券
LV50：6,500円分のおもちゃ券
LV20：4,500円分のおもちゃ券
LV0：2,000円分のおもちゃ券

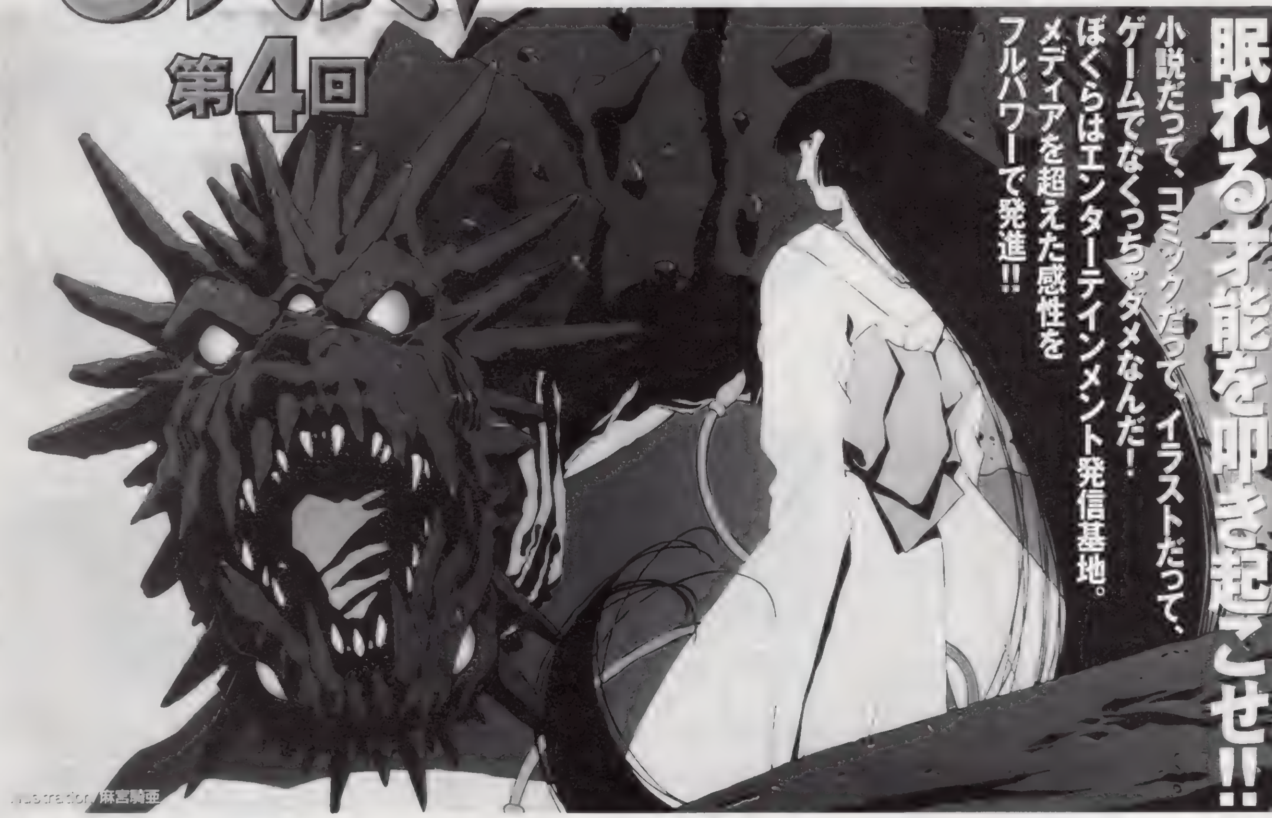
今月の採用者：LV80（１名）／富山県　五十嵐祐くん。LV50（４名）／群馬県　ＪＫくん、福岡県　ヒゲ部くん、神奈川県　ラッキー４くん、青森県　ゆうたろくん。LV20（１名）／静岡県　徳長匠くん。

電撃ゲーム3大賞 第4回

◆主催:株式会社メディアワークス

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞(各部門共通)
大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円



illustration/麻宮騎亜

●募集要項

応募の掟

●あて先:〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス 「第4回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り
1997年4月10日(木)
(当日消印有効)

●発表:『電撃NINTENDO64』10月号(1997年8月21日発売予定)、『電撃ADVENTURES』Vol.22(1997年8月20日発売予定)、『電撃SEGAEX』10月号(1997年8月21日発売予定)、『月刊電撃コミックガオ!』10月号(1997年8月27日発売予定)、『電撃G'sエンジン』10月号(1997年8月30日発売予定)、『電撃PlayStation』1997年8月発売号、『電撃王』10月号(1997年9月8日発売予定)の各誌上、『電撃の缶詰』(1997年9月10日発売予定の電撃文庫付録)

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:矢野 徹(作家)、高千穂遙(作家)、林 海象(映画監督)、安田 均(作家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門 B:ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

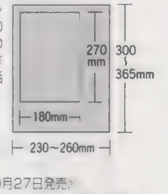
●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24~41P、ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上、4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り 受付終了 通過者発表、ガオ!11月号(9月27日発売)
第2回締め切り 1996年10月10日 通過者発表、ガオ!2月号(12月27日発売))
第3回締め切り 1997年1月10日 通過者発表、ガオ!5月号(3月27日発売))
最終締め切り………1997年4月10日(通過者発表、ガオ!8月号 6月27日発売))
★それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する ★予選を通過した約20作を対象として、1997年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。**【各予選のアドバイスをする作家】第1回予選**:真鍋譲治 **第2回予選**:沢田 翔/**第3回予選**:あかほりさとる

◆協賛:株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト ◆後援:株式会社文化放送/株式会社セントラルミュージック

発表!第3回電撃ゲーム3大賞 電撃ゲーム小説大賞 【第2次選考通過者】

◆『無力の王』長編 はじめいち かずひと(京都府) ◆『HOLOGRAM SEED』長編 雅 彩人(千葉県) ◆『ダーク・アイズ』長編 天羽沙夜(東京都)
◆『NANIWA捜神記』長編 栗府二郎(大阪府) ◆『宵月夜』長編 かみしろ あきら(大阪府) ◆『ギャンブルスター☆ハリケーン』長編 木村安目(東京都)
◆『パンツァーポリス1935』長編 川上 稔(東京都) ◆『D(デジタル)-ウェポン』長編 克己(兵庫県) ◆『Lemming-S』短編 松風梟一郎(東京都)
◆『真夜中、コンビニ、女剣士』短編 瀧川武司(東京都) ◆『サタディナイト・スペシャル』長編 堀川 巴(青森県) ―――― 以上11名

刻命館はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

「やっちゃあダメだよっ！」って言われたらやってみたくなるのが人の性…。そんないけないあなたの「悪」の気持ちにこたえてくれるのがこの『刻命館』。みんなで悪の美学を追求してみようじゃあ〜りませんか。



復讐の名のもとに 人間どもをぶちのめせ!

No. 1

●純粋に「悪」に徹した作品！

太古に封印された魔神が眠る、闇の魔力に満たされた館『刻命館』。このゲームの目的は、刻命館の主人となり、さまざまな目的を持って館に侵入してくる人間たちの魂を奪うことです。おお、そのなんとダークな響き……。心ある人間の所業とも思えません。そう『刻命館』は暗黙のうちにゲームの不文律となっていた「勧善懲悪」の殻をアッサリと破り、プレイヤーが悪に徹することを、大胆な手法でゲームに取り入れた野心作なのであります。これまでにも悪らつな主人公が登場するゲームはいくつかありましたが、悪という要素を根本にすえた作品は『刻命館』が初めてと言っても過言ではないハズ。そういう意味でこの作品は、非常に画期的だと言えるでしょう。さて、はなっから悪だ悪だと連呼したので、読者の皆さまには、あたかも『刻命館』が暗くてドロドロした雰囲気しか持っていない嫌なゲームに映ってしまうかもしれません。もちろんダークな雰囲気を内包している側面もあるわけですが、この作品のすごいところは、ドロドロぐちょぐちょした不快な印象がそこからまったく派生しない点にあるのです。敵をトラップに引っかけて倒すという、独特の楽しさに満ちたゲーム性もそれに一役かっているでしょう。しかし、そのもっとも大きな理由としては、悪の概念をヘタに理由づけして正当化することなく、純粋な形でゲームに取り入れたのが功を奏したからなのだという気がします。

ゲームの世界でなら、悪に徹してもとりあえず罪にはなりません。アナタも正義と悪の垣根をヒョイと飛び越えて、『刻命館』の「まっすぐで純粋な悪」の魅力に触れてみませんか？



▲主人公が悪人なのは疑うべくもありません。だって善人も殺しちゃうですから。



復讐の名のもとに

人間どもをぶちのめせ!

No. 2

●仕掛けてハメて楽しいトラップ!

ゲームに登場するトラップは31種類（そのうち1つはストーリー上自動的に使用するもの、実際に自分で操作できるのは30種類）。といっても、最初から使えるのは最低ランクのものだけなので、さらに強力なトラップを使えるようにするには「開発」してトラップのランクそのものを上げていく必要があります。そのあたりの詳しい話は攻略ページにおまかせするとして、ここではトラップの中で使いやすいものや楽しいものをいくつか紹介していきましょう。まずは、序盤戦の要でありエフェクトもなかなか楽しい「魔導クレーン」から。このトラップは、天井からするするっとクレーンが降りてきて侵入者の頭をつかみ、そのまま釣り上げてしまうというものです。別名UFOキャッチャーと呼ばれていますので、そちらから想像していただければ分かりやすいのではと。魔力を力の根源とする魔法タイプのトラップですので、魔法に対する抵抗力の低い戦士系、盗賊系の敵には効果てきめんです。釣り上げた人間が目の前でぐりんぐりん回っている情景は、言葉で言い表せない風情があります。頭上から黄金製のたらいが落下し、侵入者の頭を直撃する「黄金のたらい」は引っかかった相手を一定時間ふらつかせるというもの。タイプは魔導クレーンとは逆の物理タイプ。魔法使い系をメインとした、力の弱い敵に有効です。懐かしのコントを見ているようで楽しいトラップであります。天井から落ちてきた巨大な足が敵を踏みにじる「魔神の足」は、威力も見た目も派手な魔法タイプのトラップ。自殺行為ですが、自分で食らうと魔神の足の裏をおがめます（笑）。トラップはタイプと性能を熟知して、効果的に使いこなしましょう。


▲トラップは自分で引っかかることもできます。そうすることで意外な発見も!?



復讐の名のもとに

人間どもをぶちのめせ!

No. 3

●侵入者の捕獲とトラップ作動の極意。

ゲームに登場するトラップには物理タイプと魔法タイプという2つのタイプがあり、そこからさらに捕獲系、ダメージ系、混乱系という3つの系統に類別されます。ダメージ系のトラップで相手のHPを0にしても倒すことはできますが、基本的に侵入者は捕獲系のトラップで捕らえたほうがお得。なぜなら、ダメージ系のトラップで命を奪った場合は、敵の魂をMPにすることができない（持っていたワールとアイテムは手に入れることができる）からです。このゲームの場合、ワールとMPをはかりにかけると、明らかにトラップをしかける素材となるMPの方が重要です。捕獲系のトラップで敵を捕獲すれば、ワールを奪うかMPに変えるかを選択できるので、MPを補充できるというわけです。ワールはわざわざ奪わなくても、まれに敵が落とすアクセサリーや調度品を商人に売りつければ手に入れられます。侵入者はなるべく捕獲して、MPに変えるようにしましょう。

また、敵に回避されにくいよう、的確なタイミングでトラップを作動させることも大切なこと。トラップの効果範囲は、仕掛けられている位置から半径1マスの広さの中で、その範囲内に侵入者が入ると作動させることが可能になります。しかし、効果範囲内であってもトラップに重なっているのといないのでは、成功率が変わってしまうのです。回避率の高い侵入者は、作動させるタイミングが甘いと高い確率で回避してしまうので、トラップを作動させるときにはマップで敵とトラップの位置を確認しつつピッタリ重なった瞬間を狙いましょう。これといった弱点のない強敵と戦うときには、このテクニックがとても重要なのです。



▲タイミングをあやまると、敵はトラップを回避して襲いかかってくるのだ。

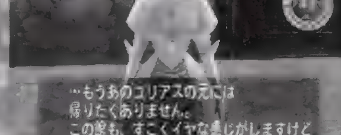


復讐の名のもとに 人間どもをぶちのめせ!

No. 4

●どうなる？　トラップＳＬＧ次回作。

ＰＳ初のトラップＳＬＧとして登場した『刻命館』。独特の楽しさが満ちあふれるゲーム性や、リアルタイム・３Ｄダンジョンの要素を取り入れたゲームシステムなど、賞賛に値する部分は数多くあります。でもその反面、もう少しここをこうすれば良かったんじゃないかなー？　と、思う点もいくつかあります。最後はその辺のことに触れながら、次回作でやって欲しいことなどを書き連ねてみましょう。『刻命館』で一番気になったのは、ゲーム全体を通してやっていることにあまり変化がないため、中盤～後半にさしかかる頃には少々だれてしまう点。そしてもう１つ、データの保存に９ブロックもメモリを必要とし、セーブとロードに尋常ならざる時間を必要とする点。まあ後者の問題においては仕方がなかった側面もあるのでしょうが、ゲームが単調になりやすいところについては、もう少し展開に大胆な変化をくわえるなどの工夫が欲しかったところです。ストーリーの流れに少々無理な部分があるのも、些細なこととはいえ目をつぶれない問題でしょう。もしも次回作が出るのなら、そのあたりをどう改善しているかに注目したいですね。あと、今回のようなダーティーなイメージも、もちろん良いとは思うのですが、やはり次は正義の味方としてのトラップＳＬＧを遊んでみたい気はします。屋敷に逃げ込んでくる美女……、彼女を追って押し寄せてくるいかにも悪人面の男たち。たまたま（？）その家の主人であったプレイヤーは、趣味でこっそり家中に仕掛けてあった数々のトラップを使って荒くれどもをなぎ倒していく。最初は心を閉ざしていた美女もいつしか心を開き、２人の間には恋の芽生えが……。ダメですか？（笑）



▲あえて苦言を呈しましたが、とても良くできた作品なのです。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

ハァーイッ！　電撃コラムスですっ！　夏なので、とりあえずさわやかにあいさつしてみました。どうでしょう？　さて、今回もゲーム業界の偉人たちが語ってくれます。これは聞いとかないと。ね？

めざせ日本一のゲームイラストレーター

ゲーム人生バカ一代

宮須弥プロフィール

今回でコラムは最終回の、ゲームライターよりもゲームをクリアしているイラストレーター。どうもお疲れさまでした。

★最終回・これからのPSについて考えたりして

やあみんな！　暑い日が続くね。元気してる？マッピーはねぇ…頭がちょっぴしおトーフぷるるん状態かも。こうやって文章書いてるとねぇ「ああ、オイラの脳細胞ってだんだん減ってきてるなぁ」ってのがわかるのよ。昔、習った漢字で忘れてるのたくさんあるし、ボキャブラリーは少ないし（これはもとからか）。かなりヤバヤバかも。こんな私のつたない文章につきあってくれてありがとう。実は今回が最終回なのだ。そんなワケで、最終回はこれからのＰＳについて考えてみようかなと思います。

そういえば…ＰＳも￥20,000を切ったんだよねぇ…。初期の頃に買った人はくやしいとは思いますが、まぁ電化製品というものは高性能化、小型化、低価格化というのが当たり前。時間を買ったとあきらめましょう。私も￥40,000で買いました。トホ。あとメモリーカード（以下ＭＣ）！　先日、英国製の120ブロック入りＭＣ買いました（￥7,000）。英国で作れるんだから日本で作れないわけないよね。お願いソニーさん、純正大容量ＭＣ作ってください♥　それから、ゲームによってはやたらアクセスが気になるものが…あれはプログラムの問題なのでしょうか。何かするたび「ちょっとまって」状態はイライラします。ゲームがおもしろくてもこれでテンポ狂わされるのはちょっと…。ゲーム作る人にはこういうところも気にしてほしいです。

しかしＰＳもバンバンメジャー化してますよね。私の場合、「ＦＦ」はともかく「サガ　フロンティア」が楽しみで。それとこれからやりたいのは…やっぱＳＬＧ系かなぁ。「シヴィライゼーション２」を早くやりたいし。ＡＶＧは「バイオハザード２」。サウンドノベルもいいなぁ。あと「女神異聞録ペルソナ」！　今から様々な憶測が頭の中をかけめぐって大変です。ドキドキ。このゲームを終わらせた頃にまたコラムを書かせてください。ね＊　きっと言いたいことがたくさんあると思いますので（笑）。それまでに語学力も少しは高めておきます。じゃ、そーゆーことで。



イラスト／宮須弥

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

ゲーム屋に戻って３週間。今、マスター２週間前で、デバッグ＆バランス取りをしてます。はたして間に合うのか!?

★ゲームについてのまじめな話：良くも悪くも操作性

　ゲームを、構成する要素に分解すると、大きくはエンターテインメントとしての側面とプログラム（技術的な側面）の２つに分かれると思う。そして、このエンターテインメントの商品としての側面と技術的な側面の２つは切っても切り離せない関係にあって、例えば、今でこそ出てきているが、一昔前はポリゴンのＲＰＧで「満足する速度で動くもの」を作ることは事実上不可能だったし、（今では当たり前だが）音声を使ってより感情移入させようにも、音声を使うことができなければどうしようもなかった。

　言い換えれば、コンピュータゲームは「コンピュータそのものの発展を基礎に置いたエンターテインメント」なのだ。つまり、コンピュータの進歩が新しい楽しさや演出を生み出したり、「今まではやりたくてもできなかったことができるようになった」りもするわけだ。

　さて、この技術的な側面の中で、とくにユーザーが頻繁に接する…というか、ユーザーとダイレクトにつながるのが「操作性」だ。真面目なソフトウエア技術の世界では「ユーザーインタフェース」と呼ばれる部分。「優れた操作性はそれとは意識せずにゲームを操作できる」といえばその存在意義がわかるだろうか。

　このユーザーインタフェースというヤツは、「慣れ」、つまり「ユーザーが今まで使ってきたもの」とすごく関係している。そして、ゲームマシンの世界で「インタフェースのルール」ができていくパターンというヤツは、

(1)　あるゲームがヒットすると「そのゲームに慣れている人」が多くなる。
(2)　似たタイプのゲームは、そのヒットゲームの操作性に合わせることが多くなる。
(3)　結果として、そのゲームの操作系に合わせたゲームが増え、一般的なルールになる。

　ファミコン時代の「Ａボタン＝はい、Ｂボタン＝いいえ」とか、「Ａでジャンプ、Ｂでダッシュ（攻撃）」とかの、黙っていると、なんとなくユーザーがその用途で使ってしまうようなものがその典型例。

　しかし「今までにあまりないタイプのゲーム」を作るときにはこの部分にも考慮しなければならない。最近では『バイオハザード』がその典型的な例で「上で進み、下で後退、右・左で回転する」という、あまり類例のない操作系になっている。そして「それに慣れるだけでずいぶん時間がかかってしまう」、言い換えれば「操作性が悪い」と感じられることが多々あるわけ。

　ところが良く考えるとわかるのだが『バイオハザード』は「自動カメラの映画のような画面のレイアウト」が大きな売り。✚キー上で画面の上…なんてヘタに決めると、例えば、ある部屋で扉側と奥のカメラワークをある場所で切り替える場面。奥に進んでいくと、カメラが切り替わり、「また部屋の手前に進む」

　そして手前に戻るとカメラが切り替わり、また奥に進む…みたいな事が起こる。

　これを解決するために、マウスによる操作を入れるという方法もあるが、そうすると今度はアクション性が妨げられる。『バイオハザード』は操作性が悪いというよりは「ゲームそのものの類例があまりないために、その操作に慣れるまで時間がかかる」という方が、正しいのだ。

　だが、『バイオハザード』はどちらかといえば特殊な例で、普通のというか「今までにあった形式のゲーム」では「良く使われている操作系」に合わせた方がいいに決まっている。それに良く使われる操作系ということは、逆に言えば「どこが悪いか」とか「どこがいいか」ということも、一番よく分かっているわけだから、最も研究と改良がはっきり見えるところなのだ。

　そして「操作系」はいくら研究して考え抜いても、考えすぎということはない。なにせ、ゲームの間中ずっと使うものなのだ。つまり、操作系というのは、「どれくらいそのゲームをプレイする人の事を真剣に考えて作っているのか」ということが最も良く見える場所なのだ。そして、これが残念な事なのだが…ＰＳの世界には、この操作性をよく考えて作ったとはとても思えないゲームが余りに多いのもまた事実なのだ。

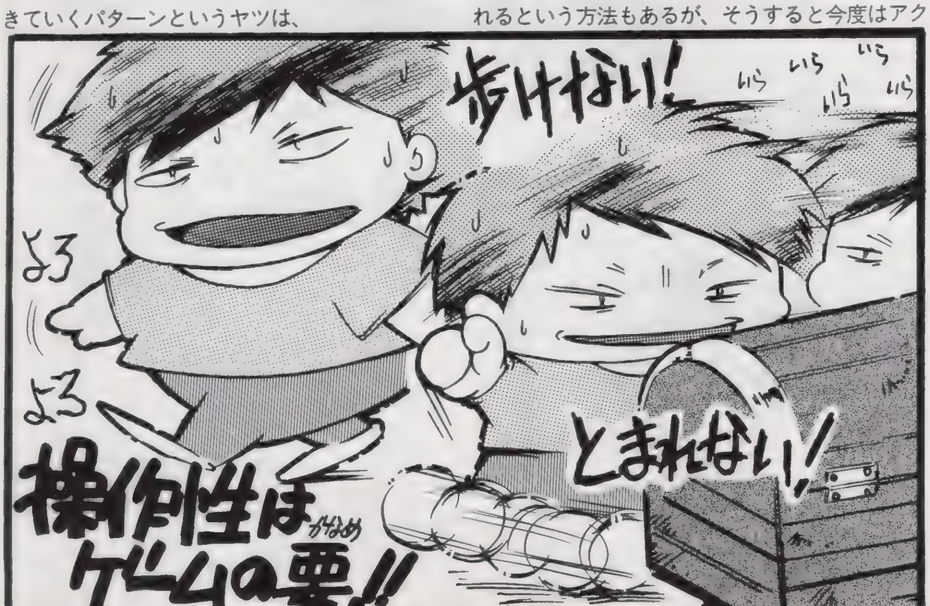
　まずキーのコンフィグ（割り当て設定）がないために、自分に扱いやすいように操作系をカスタマイズできないとか、メニューがスクロールして、見づらくてイライラするとか、最後に使ったメニューの項目を忘れてしまうというような「ちょっと問題外」もある。

　ちょっと高度だけど、キャラクタ補正（歩いているときに壁とかを避けてくれる機能）を入れるのはいいが、それなら宝箱や人に当たったときに「自動で話しかける」ようにするとか、宝箱や人に当たったときには、一旦必ず停止するようにする、というような「ユーザーを快適にするためには明らかに必要な処理」が抜けているゲームもある。

　そして、ここで重要なのが、操作性は極めて重要な要素であるワリには、プログラム的には難しいことはほとんどないパーツ、一番改良しやすい部分の１つなのだ。

　ともかく、レビューでたくさんソフトをプレイしていると「このゲーム、本当にプレイしてデバッグしたのか？」とか「こんな操作系でゲームを楽しめると思っているのか？」と言いたくなるようなことがありすぎるのだ。

　今まで書いたように、操作系はゲームの顔。これと長時間付き合ってゲームをするのだから、本当にユーザーの事を考えて、気を使って作ってほしいと思う。どんなゲームでも、「操作性はいい」と書けるようになってもらいたいね。

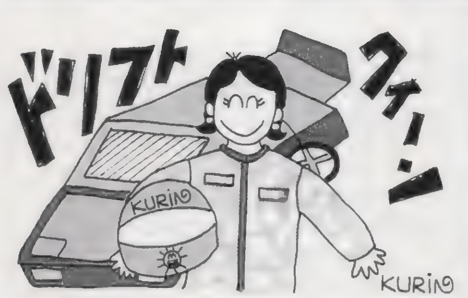


イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりん
プロフィール

『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なのでRCGならOK。……かもしれない(笑)。

走りのレポート第3弾は愛車でドリフトだ！

照り付ける日差しもすっかり夏らしくなってきました。そろそろ夏恒例のお祭りや花火大会が各地で始まりますね。みなさんの近くではどんなイベントがありますか？　オススメ情報あったら教えて下さいね。

それでは、久しぶりに『ときめき』の話題を。この夏から新たにCDブックレットという形で登場する、その名も「月刊ときめきメモリアルNo.1」。内容はときメモファンクラブ会報のようなものです。CDドラマはもちろんのこと「実況スペシャルサンクス」と題して、皆さんのおハガキを制限時間内に読みまくるバトルもあり。色々なキャラクターが意外な組合せで登場したりと今までとはちょっぴり違った志向で楽しめると思います。是非感想など聞かせてね。このCDは、8月7日発売です。

夏はあつーい。あつーいは、夏。もし、あまりの暑さにぼぉーっとしてしまったら、前回レポートした『太陽のしっぽ』をどうぞ。頭を空っぽにしてくれて、ますますぼぉーっとできることウケあいですぞ！

そしてそして今回の目玉レポート。私を含め〝車大好き人〟にはまさしくうってつけの「首都高バトル」。とにかく発売前からすっごい(！)楽しみにしていました。だからこのゲームに関しては、ずいぶん前から編集部にリクエストしちゃいました。車のゲームレポートは、「RR」「チョロQ」に続いてこれで第3弾になります。今までとはまたひと違った醍醐味がありそうですよね。期待のオープニングは、ドリキン(ドリフトキングの略)の土屋圭市氏の実写の走りで始まります。ドリキンらしくもちろんドリフトの嵐…！　これを見ているだけでもぉわくわくしてきちゃって、私すっかり興奮状態です。カッチョイイ！　あー私も走りたくなっちゃたぁ！　今までレポートした「RR」「チョロQ」との大きな違いといえば、やはり実際に自分たちが乗っている車をチョイスできるリアル感にあると思います。本当に嬉しいのは、私よしきくりん所有の愛車も選べるんですもの！　まぁ厳密に言えば私の車はフルモデルチェンジする前の型ですけどね。自分のお好みの走りに合わせたエンジン、エキゾースト、サスペンション、タイヤ、ブレーキなどのチューンナップも自由自在にできます。車マニアの人には、常日頃のマニアックさを存分に発揮できるゲームだと思います。また、逆にあまり車の事を知らなくてもセッティングの部品ひとつひとつ坂東さんが説明してくれるので勉強しながら楽しめますよ。私も車はもちろん大好きなんですがものすごーくマニアックかというとさほどではないので、その点とっても勉強になっています。実際にプレイをしてみるとこれまたコントローラの操作が重たい。『チョロQ』をプレイした時の感じに近いですね。私は、コントローラの感触だけでいわせてもらうと一番気に入ってるのは、やっぱり「RR」かな。ドリフトもしやすいし…。でもまだまだ言いたいことがたくさんあるので、次号でたっぷりと語ります。それにしても今の目標は、『首都高バトル』で「ドリキン女王」になることさ！

深夜の開発室。金属製の扉を叩くのは…。

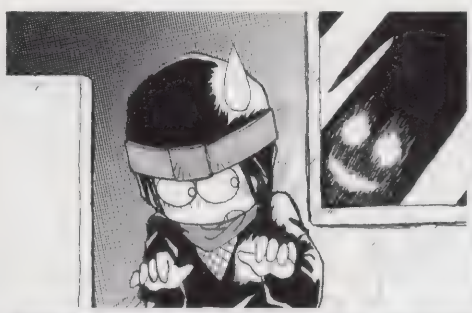
仕事が本当に忙しくなって、テレビや新聞・雑誌を見なくなってきたせいか、だんだん曜日感覚がなくなってきている近頃です。外注にダンジョンなどのBGを頼んでいるのですが、それを届けに来るのが毎週木曜日なので、せまい開発室にお客さんが来ていたら「あぁ、もう木曜日かぁ」と判るんですけど。

さて、この季節は日中は温度が高かったり、雨が降っていたりして、通勤の電車が不快きわまりなくなったりするので、「連絡が取りづらいので良くないな」とは思うのですが、だんだん夕方出勤して朝に帰るというシフトになる人が出てきます。まぁ、それをまとめる人間も、2・3日会社に泊まっては、風呂に入りに帰る生活をしているので、2日にいっぺんは、顔をあわせて連絡できるのですが、昼に来て夜帰る人とは、ヘタをすると一週間ぐらい遭わないケースもあって、両方の人間に「アイツ最近見ないけど、会社に来てるの？」と聞かれたりします。お互い毎日ちゃんと出勤してるのに、ねぇ。

んで、このコラムでこのことを書くのは、2度目くらいになると思うのですが、この季節に蚊とともに開発を騒がせるのが、例のアレです。「今日は俺も帰る」と言う人が、めずらしく多い日の夜は、気がつくと泊まりは僕だけ。寂しくないように自分の好みの音楽なんかをボリュームを上げてかけていると、入り口の金属の扉が「ゴン」とか鳴って「あ、夜に来るって言っていたヤツが来たんだな…」とか思っていると、いつまでたっても開発室に入ってこない。あれおかしいなと思っていると、前に仲間から聞いた話がよみがえる。

「この前、僕1人で泊まりだったんですよ。そしたら朝3時くらいに、誰か廊下を走っていて、階段をかけ降りて行くんですよね…。このビル、なんかいますよ。」

え一冗談でしょ？　でも、「人の気配がする」って言っていたのは、実はそいつ1人だけじゃなく、プログラマーと2人で泊まっていた人間も、誰もいないハズの上の階で、ドンドンと音がした、とか話をしていたし…。まさかビルじゅうの明かりをつけて歩くわけにもいかないし、4階の開発から外にコーヒーを買いに行くにも、もう気分は『バイオハザード』。何が出てきてもすぐに逃げられるように靴の紐もしっかり結んで、歩くのも先が見通しやすくなるよう、コーナーは大きくまわるようにして…。　みんなと一緒に泊まるときは、弁当が並べられる午前2時くらいに連れだってコンビニに行くのですが、このとき本棚から「恐怖の体験」みたいな本を買うのが最近のパターンです。これが読んでいるときはあんまり恐くないのですが、1人になるとたくましい想像力にアレンジが加わって、なかなか恐いですね。UFOは見たことがあるのですが、幽霊は…いや、墓地に近い青山にあった開発室で、9階の窓の外に人の姿が（写り込みとかでなく）浮かんでいたことがあったなぁ…。



林田篤
プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。コラムのネタがなくなると、恐い話を書くらしい。この辺は実話。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

最近、「ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー」という肩書きになられた超事情通の方。今回は肩書き間違ってませんよね（笑）？

★さらば秋葉原！～そして横浜

のっけから私事で恐縮ですが、またも人事異動がありまして、入社以来十余年を過ごした秋葉原を離れることとなりました。それにしてもこのところ異動が多くて、去年から今年にかけて3回も肩書きが変わりました。その度に「プロフィール」も書き直してもらっているのですが、編集部で担当のHさんがよく間違えるんですよ。今回はちゃんと直ってるかな。

以前もお話したことがあったのですが、ウチの会社もパソコン販売を強化すべく、秋葉原地区ばかりでなく周辺の支店も売場面積を増床してきました。今度異動した横浜店も、今年の3月に横浜地区としては大型の2フロア構成のパソコンセンターとしてリニューアルオープンしたばかりです。改装後の評判はなかなか良かったそうで、結構繁盛したとのことでした。しかし、今度は人手が足りなくなって、急遽秋葉原から私が応援として移動することになったのです。久しぶりの営業担当で、しかもパソコンフロアのリーダー職ということで、結構プレッシャーを感じる今日この頃です。もちろん、東京の仕事が全て片づくワケもなく、超多忙な毎日となっています。

長年秋葉原という特殊な環境（？）で仕事をしてきた身にとって、横浜というふつーの街は相当違和感があります。まわりがすべて電気関連のお店という所から、ごく一般的な商圏にある店舗に移ったのですから、当然といえば当然ですが、不便に慣れるまではちょっと時間がかかりそうです。え、何が不便かって？　だって秋葉原にいると電気関連・パソコン・ゲーム関連で近所で揃わないものはありませんからね。基板やチップ（コンピュータの部品）、配線（ワイヤー類）から特殊コネクターまで、歩いて数分のエリアで揃うんですから。パソコン通信などでよく話題になる、マシンのパワーアップに必要なパーツ類にも事欠きません。

ゲーム関連で言えば、超カルトソフトからちょっと危ない非合法ぎりぎり（もしくは完全に違法なもの）まで手に入ります。以前香港（ホンコン）みやげで貰ったファミコンデータの改造ツールを、近所で売っているのを見かけてビックリしたこともありました。しばらくその店を仲間うちで「香港」と呼んでいましたが、今では有名なＴＶゲーム専門店になってしまいました。最近はＴＶゲーム関連の非合法商品はほとんど見かけなくなりましたが（地下にもぐった？）、パソコン関連も含めるとかなり危ない商材を扱うお店がまだまだあります。この辺の「秋葉原・裏事情」は、ご要望が多ければいずれ特集することにして話を横浜に戻しましょう。

店舗があるのが横浜駅から京浜東北線で2駅の「関内」という街です。「伊勢佐木町ブルース」という名曲で知られる（知らない人はおとーさんに聞きましょう）大きな商店街に隣接しています。駅の反対側には横浜スタジアム、近くには有名な「中華街」や「元町商店街」があります。残念ながら前述のように仕事が超多忙なので、これらの観光名所には、まだどこも行っていません（涙）。

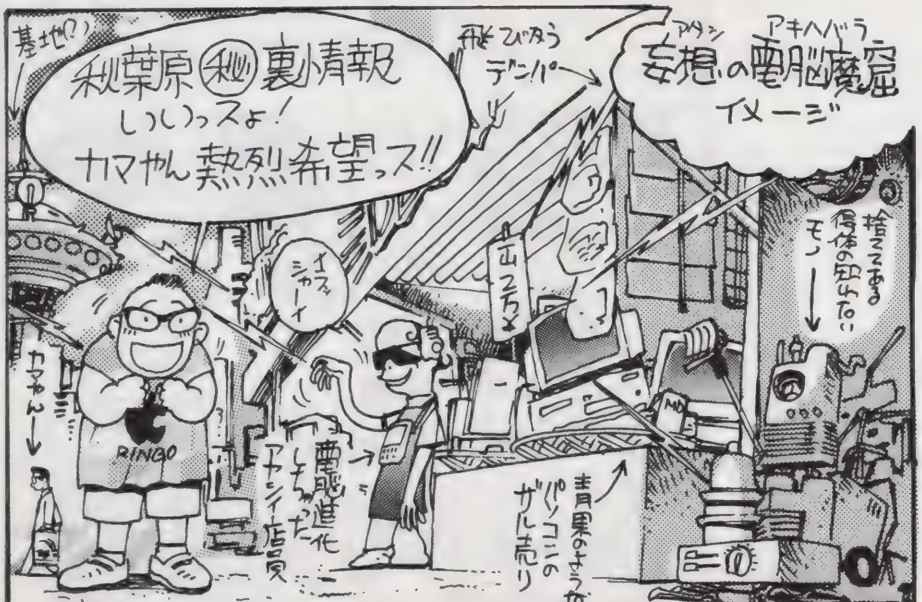
しかし、近所にはマクドナルドといったファーストフードのお店や数多くのレストラン、デパートや大型書店など多種多様なお店が揃っています。これはちょっと感動モノでした。

なにせ秋葉原という街は電気屋以外はほとんどないという所でしたから。デパートがあるといっても3階建て駅ビルの「秋葉原デパート」だけ。通称電気街と呼ばれるエリアの中にはコンビニはない、ファーストフードはドーナツ屋だけ、レストランと呼べそうなのは川向こうの「万世」位という有り様でした。信じられないかもしれませんが、このエリアには交番とか郵便局といった絶対にありそうなものすら無いんですよ。ですから、毎日違う種類の昼食が楽しめる、というだけでも結構感動モノなのです。

異動してすぐに近所のＴＶゲーム市場の状況を見て回りました。さすがに大型ゲーム専門店というのは見あたらず、玩具専門店でＴＶゲームコーナーを持っているお店と、小規模のゲームソフト専門チェーン店がそれぞれ数店あるだけでした。店頭のポスターや新作情報も秋葉原と比較するとだいぶ遅れています。もちろん店頭のデモソフトなども製品版や広報用にプレスしたデモ版ばかりで、新作のベータ版（試作品）がずらりと並ぶ秋葉原とは比較になりません。まあ、普通の街はこうなんですよね。横浜という大都市で、しかも比較的大きな商店街でもこの程度ですから、地方都市で新作情報や人気ソフトを入手するのは大変だろうな、とつくづく思いました。

こうして支店に異動になったら、ＴＶゲーム関連の方はちょっと縁遠くなってしまうかな、と思ったのですが、現実はそんなに甘くありませんでした。早速横浜まで追いかけてくるソフトメーカーの営業さんが数人いました（Ｎ社のＴさん、Ｅ社のＵさん、遠いのによくまあ）。新作ソフトのベータ版の評価依頼や相談も、減るどころか今月はかえって多い位です。隔週刊になってあっという間に某誌のコラムの締切は来るし…（大丈夫だって言ったじゃないっスか：担当Ｈ氏）。ううむ、夏バテしているヒマもなさそうです。

■64の「マリオ」やＳＳの「ナイツ」など、ＣＰＵパワーにモノを言わせたＡＣＴが続々登場していますね。でもこの手のゲームはやたら奥が深くて、制覇するには相当時間がかかりそうです。ただでさえ時間が足りない今日この頃なので、みんな中途半端になってしまいそうです。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷



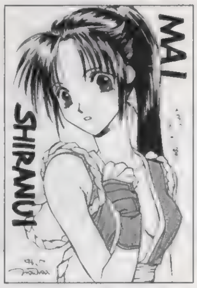
まんが/岩瀬さとみ

PSの奴隷は自分では忘れているうちに（バカ一代）プレイステーション、またはゲームのためにお金を使っている、かんぱーい今キミは人生の貴方にお送りする、シンクロ率2億%の読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れればOK。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってやっぱり熱いモノなのです（王貞治）。

夏だぁぁ！　ね？　暑いですね。そんなワケで貴方も奴隷の仲間に入りませんか？　現在会員大募集中です。さあ今すぐハガキ買って、家でコソコソ悪戯開始なのです！　ね？　描こう？

ちぃす隔週連載の奴隷です。「ＤＰＳど」って呼ばれてるぞ(クボー)。どんなにいじめられても歯を食いしばって耐え抜き、戦う貴方のタメに、超迫力11ページでお送りしております！ ワホ？　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の２倍！　まさに倍、ハガキを載せられるので、嬉しくてしょうがありません(これホント)。悲しみの果てに何があるのか知らなくても、ＤＰＳどは読者様のために走り続けます。ハガキ掲載量宇宙一を目指して、誰にも負けないミラクルパワーで貴方の気持ちをスーパーキャッチ！

ハガキスキルレベルアップ今日からキミも人気者っ！



▲秋田県　まいまいさん：えっちですよねぇ。舞ちゃん。たまりません？

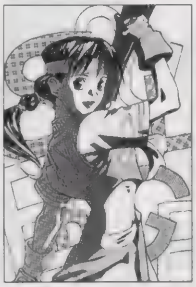


▲大分県　ませんさん：３ＤＲＰＧになぜ水着？　でも楽しそうなので○です。


▲愛知県　東霙さん：後ろの広告が「アクア」。芸が細かいのでした。


▲京都府　魚唇さん：仲間にできないかとがんばった人は多いはず。


▲大阪府　飯塚鈴奈さん：でも……強引ですよ？　恭子さん。まずいくらい。


▲三重県　ＢＬＭ－ＭＡＤさん：ＰＳ版の画面も公開され、発売が待たれます。

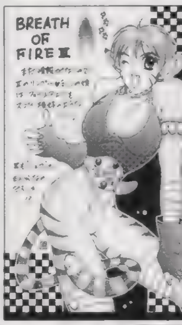


▲大阪府　猫牙狼司さん：10月発売に期待！ 現在のバージョンでも超OKです！


▲大阪府　司暮ともさん：ペロっと出した舌がかわいいです。小悪魔な感じ。



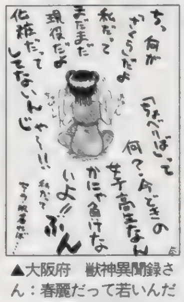
◀山形県　夜野小太郎さん：そうやって悩むのが楽しいんですよねぇ。でも、何度やってもエンディングは一緒……。

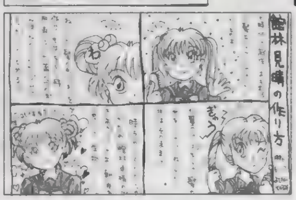


◀愛知県　中重仁里さん：ウラワザ満載でまた、春麗とかいるんでしょうか？「ストII」技を戦闘で決めたいです（笑）。

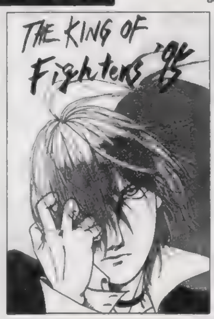


▲千葉県　稲村かほるさん：いや……そのとうりなんですけど……いやー！


▲大阪府　獣神異聞録さん：春麗だって若いんだから……まだまだですよ。



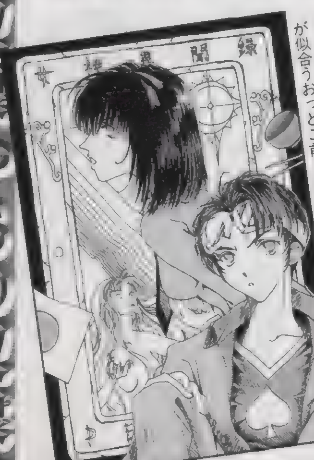
◀兵庫県　よしかーひろみさん：自分の髪で美晴ちゃん。スゴイです。

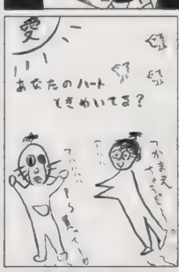


◀宮崎県　しづき慎さん：「96」ではイオリンは女の子2人と参戦。え？ その女の子がうらやましい？ バンド組んでるんですかね？

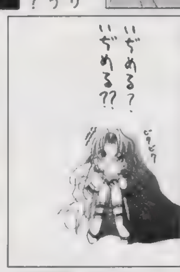


◀群馬県　ふじさきさん：今号の表紙はいかがでしたか？ ペルソナを操っている（？）状態は本体が危なそうですよね……。


◀新潟県　りるひなさん：バックの絵、とてもいいと思うんですけど、良く見るとちゃわんとハシが……（笑）。ゴーグルが似合うおっとこ前さんです。



▲千葉県　大崎正史さん：ときめきのののびちゃん？なぜＰＳ買って？



▲長崎県　三越夕子さん：リスみたいでカワイイです。こう見えますよね。



▲埼玉県　よしかづさん：なぜ可利奈がこの扱い……カワイイですけど。

「前の号で、痴漢にヒドイ目にあわされた女の子のハガキがありましたが、実はボクもやられました。お解りでしょうが、ボクは当然男です(哀)。ラッシュ時、ものスゴク混んでる電車内、ボクの前には超カワイイ女の子が！　こ、これはラッキィと思ったのもつかの間、なんだか腰のアタリがもそもそと……多分その女の子をさわろうとしたんだと思いますが、とんでもなく気色悪かったです。慣れてない分(当然ですね)、あっけにとられてしまって、降車駅までに尻を触られ続けました…なんか情けない。ちょっと女の子の気持ちがわかったような気がします。まあ、ボクは今後、一生痴漢行為を働かないことが確定されました。まあ、元々する気はないですけどね。チキショーなんかクヤシー」神奈川県　カベアハリスさん：

痴漢話は同様意見が多数来ましたが、男の子からのハガキの方が多かったのはなぜ？ 最近はそんなに、男の子が襲われているんでしょうか？ 女の子だけでその場で復讐してるみたいですね。安全ピンとかハイヒールのかかととか。とりあえず、無理矢理何かするのは……ねぇ。まずいですよね。やっぱり。やめましょう。

「ＴＶドラマなんかで、ラブシーンはなんで大抵標準語で行われるんでしょう？　いや、別にいいんですけど、方言もいいんじゃないかなぁなんて。特に、私は京都弁、大阪弁の内気な女の子のイントネーションがたまらなく好きです。みなさんはどうなんでしょうってゲーム誌に出すハガキじゃないですな」岐阜県　習志野優さん：

方言は、その土地その土地の味が出てていいですよねぇ。女の子だけでなく、言葉自体が標準語よりも魅力的な気がします。関東の人間は標準語が方言だから、無理も言えないですけど。とりあえず、ゲーム誌向きでないハガキも大丈夫です。よく見るとそんなのばっかりだったりして……。

「うちの学校の現国のＦ先生は、ビューチフル＆ナイスバディ、性格も良くて人気者です。でも……最近流れてきたウワサによると、なんとＳ先生は「レズ」らしいのです！　ガーン。どうせ、先生の人気をねたんだ嫌がらせだと思っていたのですが、先日、隣の市のデパートで男っぽい女の人（男っぽいけど、どう見ても女）と腕を組んで歩く先生をこの目で見てしまったのです……。いまだに憧れてるだけに、ちとショックでかいです」新潟県　木下商店さん：

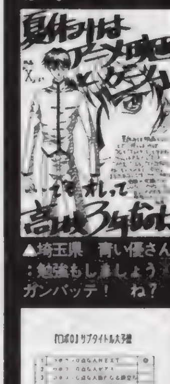
世の中イロイロな恋愛がありますから。でも腕を組んでたくらいじゃわからないですし(笑)。本人同士がＯＫならばなんでもありです。きっと。そうでしょう？　だめ？

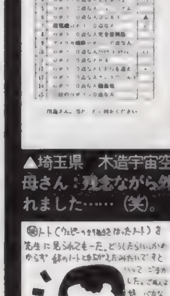
ロボコン0点な人

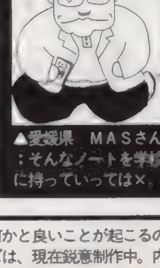
Zzzzzz…

前回のサブタイトルは(魔)が勝手に付けたんですの巻　(ほ)

さて、122Pでも紹介してますが、先日行われたメーカー公認の「あすか」大会、私も参加してきました。使用キャラはもちろん可利奈。元々格闘ゲームはあまり得意じゃないので、まぁ１勝できれば御の字だろうと思っていたら、本当に１勝で終わってしまいました(泣)。人は愛が足りないと言うけれど、残念ながら愛だけなら誰にも負けません。私に足りないのは技術です。ガッカリです。誰か勝つためのアドバイスを下さい（けっこう本気)。８月下旬には次の大会があるんで、取りあえず２勝を目標にしよう。って相変わらず志が低いなぁ…。


▲埼玉県　青い優さん：勉強もしましょう？ ガンバッテ！　ね？


▲埼玉県　木造宇宙空母さん：残念ながら外れました……（笑）。


▲愛媛県　ＭＡＳさん：そんなノートを学校に持っていっては×。

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　おまたせだけど。次の決算がいつになるか現在未定だけど、チャレンジする価値はありますよ！　ありですよ！　ありあり。

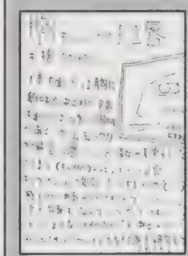
「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメぷー。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

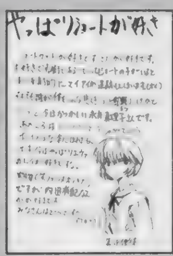
いままでこのコーナーに送られてきたハガキのうち半分は、コーナータイトルを最後まで全部書いてないことが判明しました。も〜、みんな照れ屋さんなんだからぁ。（中）

いつかやるとは思ってたけど、ＷＩＮ９５版「ときメモ」出ますか。スクリーンセーバーも９月に出るし、これで新しいパソコン買っちゃうやつもいるんだろうな。……俺みたいに（笑）。いや、まあ、もともと買い替えようと思ってたから、イイ機会なんだけどね。あーくそ、言いワケに聞こえてイヤだぜ。

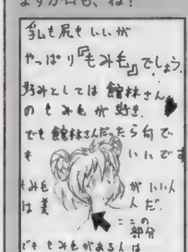
しっかしコナミさんもよくやるね。同じソフトで引っ張る引っ張る。セーバーも９月の第１集は４人分だから、最低でも第３集まで出て、計15,000円か。なんつーか、……いい商売。これだから一部には「コナミに踊らされるバカだけでやってろ」みたいな批判もあるんだよな。でも、グッズがあれこれ出て、それをファンが買い集めるって図式は、アイドルやタレントに対するものと同じ。つまり、『ときメモ』自体が総勢10人以上のアイドルグループと考えればイイわけ。ＳＭＡＰのグッズを集め、好きなメンバーの写真を机に飾る女性と、『ときメモ』のグッズを集め、好きなキャラのＣＧをウインドウズの壁紙にする、ときめきゃー。どっちも一緒ってことよ。だから「好きになったコがたまたまゲームキャラだった」などとは主張しないようにね（笑）。



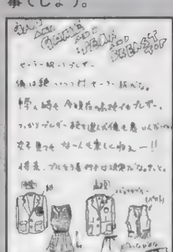
▲京都府　皮ベルトさん：目も大事だと言われてますが口も、ね？



▲大阪府　ＸＴＣさん：コダワリを持つことは大事でしょう。



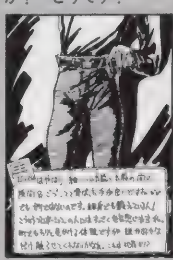
▲秋田県　楚人さん：（う）もモミ毛フェチなのでした。



▲北海道　猫崎律令さん：中身次第ではないですか？　どうです？



▲東京都　祥人さん：女子高生と言えばルーズ。そして次の波？



▲大阪府　ＭＳ鴉さん：無断で触ったら犯罪でしょうねえ。



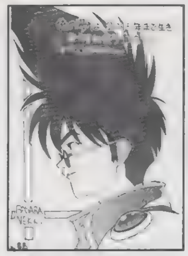
▲長野県　楠本由貴恵さん：通信で対戦もできるのは楽しそうですよね。



▲長野県　湖山たみさん：どんな声でしゃべるんでしょう？かっこいい？



▲北海道　乃亜さん：描きたかったんですね……そんな理由でＯＫです。



▲東京都　竜馬さん：会えるハズです。きっと。歌エネルギー！



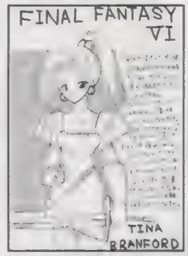
▲大阪府　湯浅るるさん：にせ……なぜ偽なのでしょう。本物でもＯＫ。



▲愛知県　うさぽんさん：パジャマ欲しいですよね。かわいいですし。



▲東京都　おろしや☆だいこんさん：かわいいです。てれてれえですか。



▲滋賀県　た。さん：体験版のデキもかなり○だそうです。



▲東京都　吹田るみさん：仲いいんだか悪いんだかの美人姉妹。



▲千葉県　いい仕事職人さん：全然関係ないけど、乗りたいですよね。



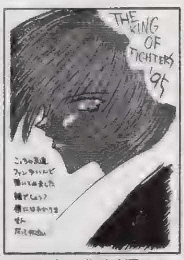
▲大阪府　ケロヨンさん：暑い時に壊れるんですよねぇ。クーラーって。



▲愛知県　天婦羅さん：飛んでくエイジが可愛くてステキです。



▲静岡県　林有希さん：カズヤにパチキですか。イタイですよ（笑）。



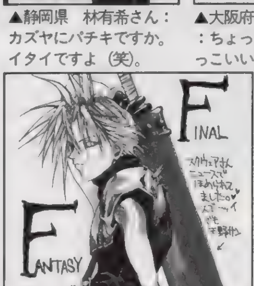
▲大阪府　猫牙狼司さん：ちょっと若めですがかっこいいです。



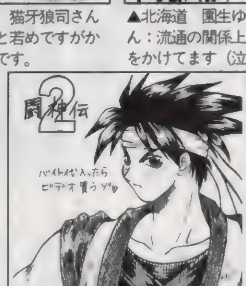
▲北海道　園生ゆいなさん：流通の関係上ご迷惑をかけてます（泣）。



▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：10連今後、練習次第ですよ。



▲神奈川県　貞雅さん：剣をブンブン振り回すんですよぉ。



▲東京都　成瀬祥雄さん：けっこうイイできらしいです。○。



▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：泣きながらＲＰＧ。愛があります。



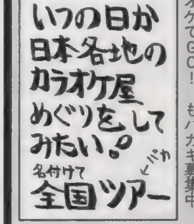
●ゲームライター養成講座

「ゲームライターの仕事ってどんなスケジュールで動くんでしょう？　あと、収入は？　ソレによって、イロイロ考えたいのでなるべく正直に教えて下さい」青森県　那須ゆーかさん：

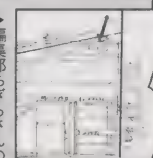
ゲームライターは基本的にフリー＝自由業に属します。つまり、会社員でないので、収入に安定性が無く、保険なども国民保険に自分で加入しないといけません。まあ、ライター＝作家と考えることもできるので、本でも書けば才能次第で、ムチャなお金を稼ぐことも不可能ではないんですけどね。スケジュールは、寝て起きて、ゲームして原稿書いて、写真撮影して、寝て起きて……の繰り返しって感じ。マジでそう。トホホ？

新コーナー募集

「へたくそ王」ハガキ大募集中！　自分のイラストの下手さを自慢する素晴らしいコーナーです。何を描いたかの解説付きでハガキを送って下さい。パッションあふれる作品をお待ちしています。



◀千葉県　稲村かほるさん：カラオケでGO!　もハガキ募集中。



▶編集部ちぎらさんの作品第２弾。本物は７月号73ページ参照。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

DPSどでは住所不明者の探索を6／6で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく(心からもうしわけない)発送までは猶予を下さい。心からすまないと思っているので、許してください。ちとサービスするし。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方……。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんですよねぇ。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンバーンとハガキ描いて、書いて下さいね。よろしくなのです！



まんが／TOM・イラスト／NDO

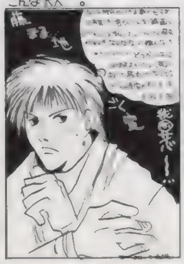
こんな大人　。

ランキング発表

130：TERA
110：橋本由貴恵
105：祥人
105：矢渡
95：ごぢうり
90：眞雅
90：288
85：小栗徹也初号機
80：ジョリ谷ピンタ
80：多奈竜
80：幻夕貴
75：雨宮五月
75：近江せにょ
70：小泉英夫
65：一郎あきら
65：佳月ひろ
65：咲羅
65：まいまい
65：唯津美影
65：りるひな

ランキング争いはまだこれから。ガンガンいくです。

●60：青い優、伊藤勇太、しまづやひち、つくば山、HAL1000、夜野小太郎、●55：AKIRA・A、稲村かほる、●50：オーラちから、柏田秀紀、鳥、湖山たみ、ズバットPS、乃亜、幡田忍、まみこ、よしかーひろみ、●45：あゆむ、貴沙羅ゆう、寿花丸、GRU、司幕とも、信乃、高丸じえ、橘りくあ、ちゃたろう、中重仁里、ゆうき良、●40：R・ジャジャ、安倍茂樹、おさP、気分爽快、紫狼、武志かづみ、橘佳味沙、月子、桃栗てくの、八代、よしかづ、●35：片桐はるか、木村吉伸、KUKUMA、苦紗美丸、毛の靈、砂之介、たっぷ、DDT、TOMY、中村由花子、にゃんにゃんとやら、猫牙狼司、ヘルカオス、ベンジャミン、みけちゃん、宮本順、Mey-be、桃亀イリヒ　、



◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：そういう地道な努力は大切です。
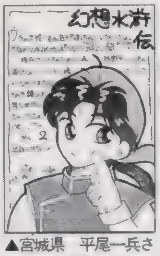


◀広島県　幡田忍さん：秘密ですか……たくさんあるほどいいですよね。



◀長崎県　三越夕子さん：「プラス」を買い直すって言うのはどうでしょう？



▲長崎県　三越夕子さん：その通りです。汚染は広がりきってます。



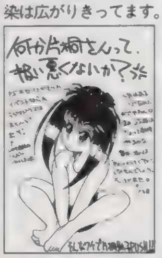
▲宮城県　平尾一兵さん：名前がぼっちゃん。かわいいです(笑)。



▲大阪府　砂之介さん：ストーリーもイカしてるといいんですが…。



▲千葉県　秋本一樹さん：グレミオ人気高いです。ファン多いです。



▲大阪府　LINDAさん：片桐さんも人気高いんですけどねぇ。



▲三重県　288さん：誕生日おめでとうございます！



▲秋田県　久瀬風時さん：やらせてあげてください。ドーンと。



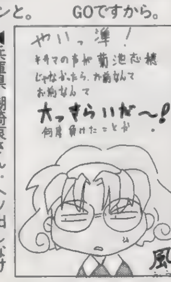
▲新潟県　秋月にゃんさん：サイコパワーでGOですから。



◀福島県　橘佳珠沙さん：ダンジョンのなめらかさに感動したそうです。



◀兵庫県　潮崎哀さん：ヘソ出しなければただの女子高生なんです(嘘)。



◀新潟県　ときメモラーさん：風ちゃんが怒ってます。プンプン。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい(ハガキ1枚に書ける程度の文章で)。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは8月9日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の女の子ローヂィンに潜在能力を引き出されたものの、どう扱っていいのかがわからないボクこと、ラムダス。ロートバランの塔を目指して歩き始めた矢先に縞狼の群に襲われる。突然巨大な力を手に入れたため、ボクは力を制御しきれない！　ローヂィンを守るために無意識のうちに力を開放してしまう。気が付いたときには1リート(約2km)四方の森は荒野に変わっていた。どうやらボクがやってしまったらしい。その力のすさまじさに身体の震えが止まらない……。

「ボクのレベルじゃまだまだ魔法制御が不完全で……こんなに大きな力は作動させられないよ」

ボクは心の底から怖くなっていた。このままだとボクは良くても(自己防衛本能で無意識下でも自分が発した魔法で自分が傷つくことはない。逆流はあるけど)、ローヂィンをいつ巻き添えにしてしまうかわかったモンじゃない。

「あたしなら大丈夫よ。たぶん。あたしの望みが叶うなら貴方にこの身の全てを捧げてもかまわない」

「……そんな……あ、でもそういえば、望みってなんだい？」

再び歩き出していた足を止めてローヂィンはこちらを向いた。肩にうずくまっていた獣(ルーンというらしい)と、共に4つの目がボクを見つめる。

「ロートバランの塔の地下には、わたしたち森の民しか知らない秘密があるの。その秘密を手に入れれば、この大陸くらいカンタンに手に入れられるらしいわ。でもそれをある国に知られてしまって……あたしの村は300の騎兵に跡形もなく破壊されてしまったわ。村長だった父、母、親友もみんな一緒に」

ローヂィンの目にはいつの間にか涙がたまっていた。

「その秘密を徹底的に破壊したいの。跡形もなく。それが父の遺言だから。やつらが秘密を手に入れる前に。お願い力を貸して。お願い！　お願い！」

長崎県　かたまりかたまりさん



◀秋田県　まいまいさん：これから2人はどうなるんでしょうか？

ハードの神様の犬

編集部では、プレゼント交換会が花盛り。それにしても、第2回にして(さ)のプレゼントが当たるとはオレって不幸すぎ。あざらしの浮き袋らしきモノ"ザラちゃん"とブヒブヒ鳴く電動ブタの2品。いらねぇ〜。さとちー、殺す(涙)！(犬)

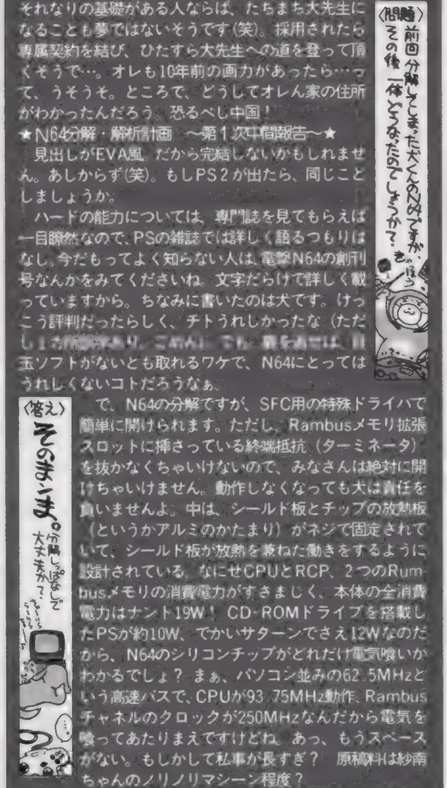
このプレゼント交換会で、しょーもないモノを(さ)からもらったオレだけど、ヤツも「機関車トーマス」のビデオで返り討ちにあったからイイきみです。ケケケ。それより、この原稿を書く前日、中国から国際郵便が届いた。内容は"PCB(ゲーセンの基板)を通販します"というもの。ところが、そのふれこみたるやスゴイもので「3年以上の歳月を費やし、大陸の野を分け、谷に入り、ついに国際通販を可能としました……」という宣伝ぶり。しかも最低応募額が1万円の"競り"で落札するというイヤ〜ンな買い取りシステム。それもそのハズ、PCBのリストには価格が記載されていないもんなぁ。それにしても、野を分け谷に入ってかき集めた基板ってナニ？　中国って、そんなに基板が散乱してるの？　いやぁ〜、さすが歴史のある国ですな。おもしろそうだから、ひとつ注文してみよ〜っと。あと、漫画家も募集していたっけ。それなりの基礎がある人ならば、たちまち大先生になることも夢ではないそうです(笑)。採用されたら専属契約を結び、ひたすら大先生への道を登って頂くそうで…。オレも10年前の画力があったら…って、うそうそ。ところで、どうしてオレん家の住所がわかったんだろう。恐るべし中国！

★N64分解・解析計画　〜第1次中間報告〜★

見出しがEVA風。だから完結しないかもしれません。あしからず(笑)。もしPS2が出たら、同じことしましょうか。

ハードの能力については、専門誌を見てもらえば一目瞭然なので、PSの雑誌では詳しく語るつもりはなし。今だもってよく知らない人は、電撃N64の創刊号なんかをみてくださいね。文字だらけで詳しく載っていますから。ちなみに書いたのは犬です。けっこう評判だったらしく、チトうれしかったな(ただし[illegible]玉ソフトがないとも取れるワケで、N64にとってはうれしくないコトだろうなぁ。

で、N64の分解ですが、SFC用の特殊ドライバで簡単に開けられます。ただし、Rambusメモリ拡張スロットに挿さっている終端抵抗(ターミネータ)を抜かなくちゃいけないので、みなさんは絶対に開けちゃいけません。動作しなくなっても犬は責任を負いませんよ。中は、シールド板とチップの放熱板(というかアルミのかたまり)がネジで固定されていて、シールド板が放熱を兼ねた働きをするように設計されている。なにせCPUとRCP、2つのRambusメモリの消費電力がすさまじく、本体の全消費電力はナント19W！　CD-ROMドライブを搭載したPSが約10W、でかいサターンでさえ12Wなのだから、N64のシリコンチップがどれだけ電気喰いかわかるでしょ？　まぁ、パソコン並みの62.5MHzという高速バスで、CPUが93.75MHz動作、Rambusチャネルのクロックが250MHzなんだから電気を喰ってあたりまえですけどね。あっ、もうスペースがない。もしかして私事が長すぎ？　原稿料は紗南ちゃんのノリノリマシーン程度？



犬くんの原稿料はホームランバーの当たり棒で十分ですね(魔)

今はこれだと思うのです

最近、オイラのバイパーIIの勝率がアップしてきた。これも、日々スクランブル(←これ、ライター仲間では、ゲーセンへ『バーチャロン』をヤリに行く暗号になっている)をした努力のたまもの！　ってなワケで、オイラが実戦のなかで見い出したテクニックを、バイパーII使いのキミにほんの少し(金かかってんだから、全部は教えませ〜ん)伝授しよう。(さ)

まず、開幕直後の動きについて。敵の動きでありがちなのが、しゃがみ撃ちorダッシュ攻撃。これに対処するためには、スタート同時にジャンプ移動が安全。敵がしゃがみ攻撃に執着するようなら、S.L.C.ダイブをぶち込む。基本的には、ジャンプ移動で敵のサイドに回り込み、キャンセルしてすぐに着地。敵の動向を見て7WAYミサイルか、再びジャンプしてホーミングビームを狙っていこう。ホーミングビームは、敵をちゃんと捕捉してから発射すると精度が上がり、命中率が高くなることを覚えておこう。続くかも。

何となく上の続き：締め切り時点で判明しているランキングで賞品が発送されます。でも既に発表されたランクが下がることはないので安心して下さい。とどのつまり、増える人はいるけど、減る人はいないっていうかなり無理なシステムなのでした(笑)。その分、そういう面倒くさいコトしてるから、上でも書きましたが賞品発送が遅れてしまうわけです(ごめんなさい)。全部まとまらないと、きちんとしたオリジナル賞品って作れないんです。その辺の事情をご理解下さい。読者様、1人1人に申し訳ない。

今だから告白します。修学旅行でホテルの８Ｆの部屋からおしっこをしたり、女子の部屋に行って仲の良かった（別に付き合ってたワケじゃない）Ｓ美ちゃんとちといやらしいことしたり、挙げ句の果てに担任のＭ谷先生（人妻26歳）と運命の１夜を共にしちゃったりしたのはオレです。しかもＭ谷先生とは、高校卒業後１年くらい付き合ってました！　ウヒョー！　これくらいまずげな話じゃないと、ここには掲載されなさそうだしなぁ（笑）。もっとジジイになれば友だちともこの話で盛り上がれるのかなぁ？　う〜ん。　和歌山県　流行さん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGがハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、大枚15ポイントプレゼント！　全国の冒険初心者のみなさん、やりましょう？　ね？(魔)

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

さあ、今回募集するクエスト14は戦争イベントです。能力値とは別に、味方する国の番号を記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されます。

①：弐のガラリア王国：既に滅んだ大ガラリア王国の第２王子カーディッシュ３世の治める国。立憲君主制。軍事力比20。

②：シュレニオール商業都市：完全共和制の商人の国。軍事力比10、ただし全軍最新武器を装備。

③：ダルニア帝国：今回の戦争の原因となった国。専制君主制。雷帝ダルニアスによって３年前に起こされた新参国。軍精鋭の能力値はずば抜けている。軍事力比30。長期戦には向かない重機兵が主力。

締め切りは次号（28号）発売日の８月９日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「DPSど14」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は隔週７号の30号発表となります。なんかわかりにくいけどガンバッテ下さい！

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第28号　８月９日発売号（第25号発表＋第31号分募集）

第29号　８月30日発売号（第26号発表＋第32号分募集）

第30号　９月13日発売号（第27号発表＋第33号分募集）

今回のあて先は「DPSど14」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い

●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い

●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士

●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い

●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

E：爆火師

●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。

F：火の操術士

G：水の操術士

H：風の操術士

※操術士

●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士

J：水の符術士

K：風の符術士

※符術士

●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶

●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

M：言霊使い

●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士

●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍

●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者

●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い

●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い

●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い

●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは24号募集分の発表


▲長野県　湖山たみさん：移植される率200%ですね。絶対してもらわないと。



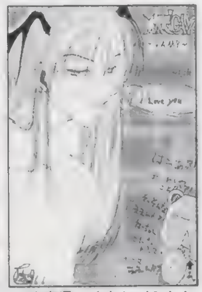
▲埼玉県　TERAさん：「ワイルドアームズ」セシリアさんの謎でした。



まんが／高知県　発売延期・イラスト／C次郎



▲宮城県　瀬川真琴さん：「プリメ」そろそろ情報が出てきそうです！


▲広島県　武志かづみさん：ヨダレたれてるのがトホホです。情けないったら。



◀石川県　片羽昭さん：「マダラ」AVG、パソコンでありましたよね。

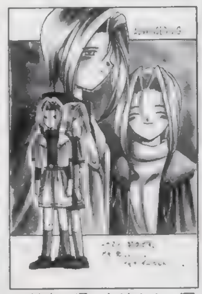

▲岩手県　PROMISEさん：幼げな舞ちぃん。でも爆乳。バインバインです。


▲大阪府　めしあ'96さん：うさぎファン総立ちのキャラットです。人気爆発寸前？



◀岩手県　伊藤勇太さん：フェリシアは太股がちょっと下品かもなのです（トホホ）。


▲千葉県　あからっちょさん：けっこう運も必要になってきます。


▲神奈川県　矢渡さん：運命に逆らっても戦い続けるのでしょう。



▲滋賀県　ごぢうりさん：スゴイ早口で何言ってるかわからない、みるくも可愛いと思うんですが……ダメですか？



◀富山県　丸太屋業平さん：ウワサでも「２」はまだ聞こえてきませんが……実際はどうなんでしょう？



◀滋賀県　まねこさん：このまま出さないつもりですかね、カプコンさんは。どうしましょうか？　ねえ？　ムフー。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、実は今回、２枚も当選したハガキが載ってます。どれかは内緒。数字は2214でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、ぜ〜んぶ見ましたが同じ数字はその２枚だけ。しかしよくもまあ、こんなに、毎回当選者が出るモンだなぁ。すごーい。なんだか感動してしまうのでした。

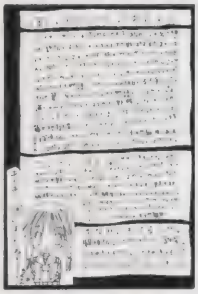
奴隷の一言 Doreihodo

ついこの間まで、水不足でヤバイと思ったら、今度は台風で大雨降るし、なんだか今年の天気も変な感じです。私としては、今年も何年か前のような涼しい夏がいいです。でも、そうなると今度は米不足になるし…。いやいや、うまいこといきませんな。夏と言えば、毎年恒例のJAF・CON＆ワンフェスです。今年もたくさん買って、白虎先生に作ってもらおうっと。でも先生は忙しいので、毎年1個しか作ってくれません。当然自宅には未完成のキットが…。この調子でいくと全部完成するのは50年ぐらい先に。白虎先生長生きしてね。　（う）

電撃Chokyoshi

まんが／さいとうつかさ





◀滋賀県　た。さん：古式さんが困るほどの数。担当バカライターと同レベルです。



◀神奈川県　多奈竜さん：哀しいお話です。原作も哀しいです。



◀神奈川県　矢渡さん：風情があっていいです。お代官様ごっこもできますし（笑）。



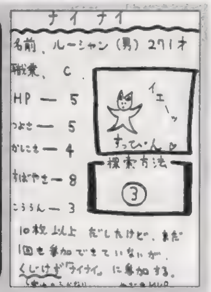
▲大阪府　ポール牧アートニーさん：泣けるです……。最高！

Nights of Knights

クエストナンバー9発表
24号募集分

さて今回のクエスト11は巨大城塞都市ルガネスで行方不明になってしまった、ダルナン王国のお姫様捜しです。こちらより先にお姫様を奪取しようと隣国の隠密部隊も行動を開始。探索中にたまに戦闘にも巻き込まれるけっこう難易度の高いクエストとなりました。ルガネスは古代遺跡の上に建造されたため、お姫様が行方不明になった地下にはトラップが多数仕掛けられていました。敵よりもそっちの方で倒れる冒険者が多かったです。見事、MVPはすばやさに重点をおいた拳法家が獲得しました。

MVP



北海道　邪ダンディさん：締め切り前に届いていれば、参加はしてます。MVPか力の入ったハガキしか誌面には載らないんですけどね。外見はウサギさんのようですが、271歳……あなどれません。しかも拳法士。コロニー格闘技とか極めてたりして（笑）。探索方法の選択もドンピシャだったようです。少ない戦闘でいかに罠をかいくぐるか……それがポイント。



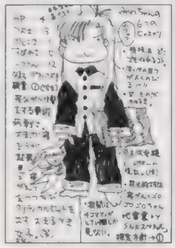
▲神奈川県　ちゃたろうさん：猫系の種族の方なのですね。しっぽ。



▲岐阜県　中村由花子さん：人あたりは良くても、性格が悪いのは……（笑）。



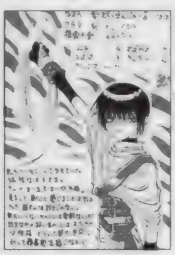
◀埼玉県　TERAさん：おバカ様……ステキな肩書きです。



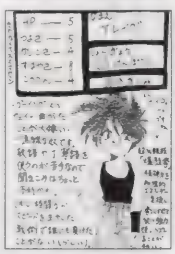
◀千葉県　文月美和さん：なんだかとてもリアルな冒険者さんです。



◀神奈川県　ししゃもさん：なんだか役に立たなそうな人形が○です。



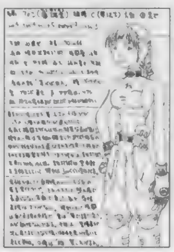
◀北海道　TOMYさん：生い立ちはその人の性格を左右しますしね。



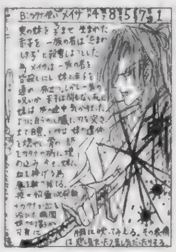
◀愛知県　植田智博さん：正統派主人公な感じの設定です。



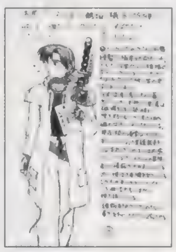
◀愛知県　中重仁里さん：あやまらなくてもOKです。OK！



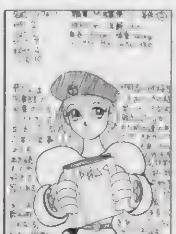
◀大阪府　雨宮五月さん：感情表現が下手な人は温かいのかも、です。



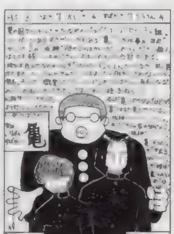
◀愛媛県　GRUさん：自分でクサイと言っちゃぁ……。



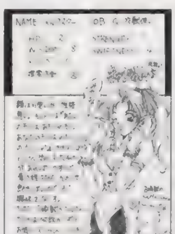
◀富山県　艶山車さん：方向音痴はマズイです（笑）。探索ですから。



◀大阪府　水野椿さん：巨乳であることを気にしているんですか……。



◀北海道　さまんやさん：3人で一人ですか。ちょっとトホホです。



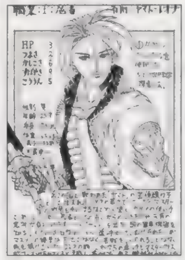
◀愛媛県　海松屋いさぎさん：シルヴァーくんがかわいいです。85点。



◀大阪府　Y．Wさん：いいですよね、ミヤムー。え？　コーナー違う？



◀大阪府　庭木さん：忍びタヌキですか。待ってるのが可愛いかもです。



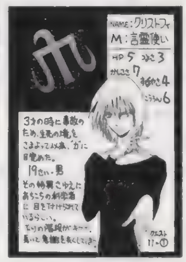
◀埼玉県　青い優さん：モダーンな忍者さんです。右手が良いです。



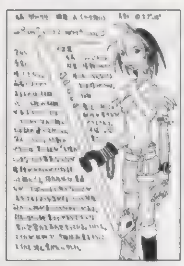
◀埼玉県　TERAさん：こ、怖すぎデス。スネ毛とヒゲがトホホ。



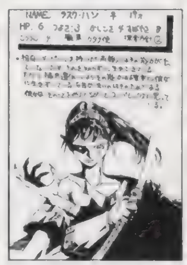
◀兵庫県　神崎真さん：沢山のエルフに支えられているのですねぇ。



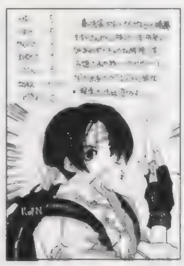
◀愛媛県　たっぷさん：下りの階段は地下遺跡には多いような……。



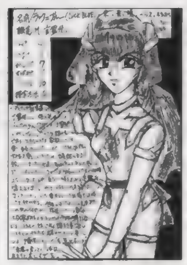
◀大阪府　雨宮五月さん：スイカが食べたくて……ステキな冒険です。



◀福島県　かおるさん：魔眼を持つ少女。技が高くて強そうです。



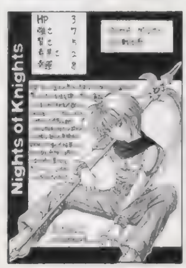
◀福井県　平野恭代さん：可愛い顔してババンバンなキャラなのですね。



◀熊本県　ぴいすくらふとさん：悲しい過去に気づかないと……不幸が……。



◀大阪府　けんけんさん：サクラマット水彩絵の具ですか。良い趣味。

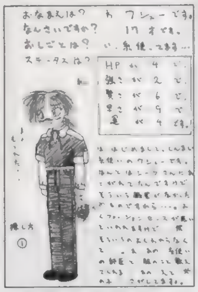


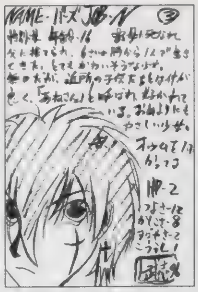
◀愛知県　碧奇魂さん：大鎌で戦う戦士。賢さも高いのが○です。

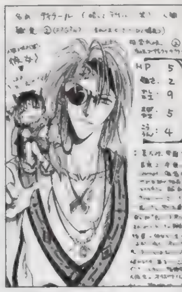
奴隷の一言 Doreihodo

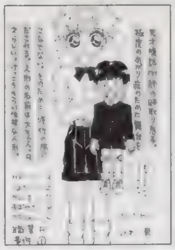
あああああああああああ～とかではダメなんですか？　ここ。あ、ダメですか。チッ！　真面目に書いたところで誰も読んでないだろうから、適当に嘘書くってどうでしょう？　ダメですか。やれやれだぜ。さて、何書こうかなっと。じゃあ「ロボ0」の方でも書いたけど、もういっちょ「あすか」の話。大会では、（う）は初戦で（ち）に当たって1勝もできませんでした（本人が書いてると思うけど）。これは、いつもいつも私を負かしているバチです。ザマー見ろです。うっしっし。　（ほ）

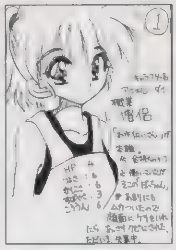
(ち) からの業務連絡です。VOL.24、P81の「ウェディングピーチ」愛のウェ～ブサイン入り台本プレゼントですが、現在のところ愛のウェ～ブ満タンのつわものは、神奈川県の夢路さんですな、パチパチ。根性入りのイラストがすでに11通届いております(もっと、ガンバレ～)。まだまだ募集中ですから、愛のウェ～ブたっぷりのおハガキお待ちしてます。ちなみに私は、ひなぎくとひろりん（ボタモス）が好きです、みたいな。ウェディングボタモスは嬉しかったです。まだ見てないけど。(う) よ貸しておくれ～！

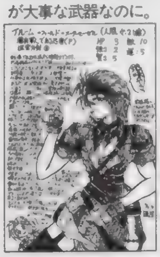

▲香川県　白眉さん：もつれちゃダメですよぉ。ソレが大事な武器なのに。

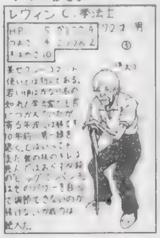

▲広島県　武志かづみさん：頬傷がグレミオ＆剣心ですか（笑）。

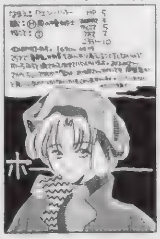

▲秋田県　傲天人さん：デイル先輩（仮）ですか。こんな所に（トホホ）。

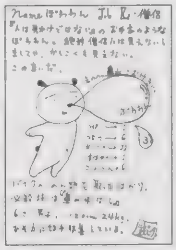

◀茨城県　まみこさん：大ちゃんの服が可愛いです。関節稼働？　カクカクするんでしょうか？


◀三重県　ゆうき良さん：ぼっちゃん殴っちゃいけないです(笑)。でもその方が良かったかも……。

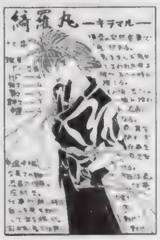

◀長野県　亜月さん：忍者ですからニンニン。すばやさ重視でOK。


◀神奈川県　小栗哲也初号機さん：別人って……そのま↑バキ。

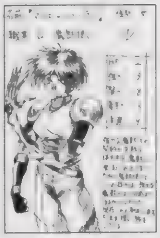

◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：25歳ですか。確かに童顔ですねぇ。


◀広島県　武志かづみさん：切手収集が趣味なのはとても高尚です。でも鼻風船……。

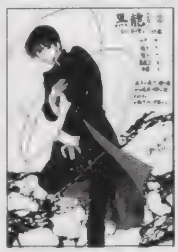

◀宮崎県　風水りあさん：ちょっと怖いかもデス。でもキレイ。だから良し。なのでしょう。


◀秋田県　槗弌一さん：鬼の忍者。肩書きだけで強そうですよね。

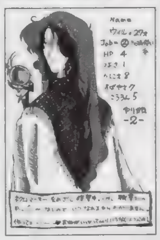

◀東京都　伊藤深海さん：お姫様には美形の勇者ですか。

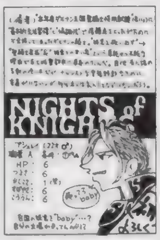

◀和歌山県　がんばれソニーさん：自分の身体の一部が魔獣……。


◀山形県　夜野小太郎さん：カエル苦手ですか。燃えたりするのに……ってそれはケロピョン。

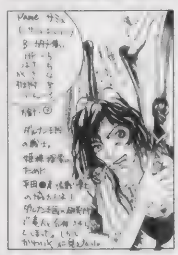

◀広島県　幡田忍さん：中国の人はスゴイですよ。きっと。よく知らないんですけど。


◀北海道　ゼクア・スミスさん：サラリーマン冒険者ですか。

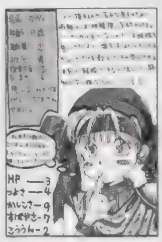

◀宮崎県　宮本順さん：1人つつこみお見事です。


◀千葉県　セルゲイ中佐さん：友だちがいないですか……チョホ。

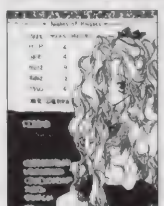

◀東京都　祥人さん：ハガキウラの衣装解説が楽しいです。ちゃんと着れそうです。


◀宮城県　一郎あきらさん：明るい性格に救われているのでしょう。飛べるのはいいかも？


◀青森県　おさPさん：小さい男の子が好きなのでしょうか？


◀兵庫県　よしか－ひろみさん：お嫁さんですか。いいですよねぇ。


◀福島県　幕久シロさん：三匹の魔獣がステキすぎますヨワソー。

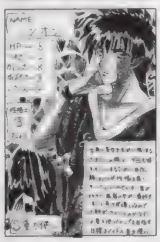

▲長野県　楠本由貴恵さん：しかも謎が怖いっていう……。

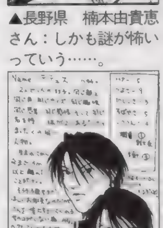

▲茨城県　ぴーちょさん：ハーフハムスターって……可愛いかも。

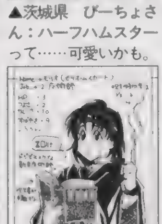

▲東京都　清和日和子さん：ぱんちときっくで戦うのです。

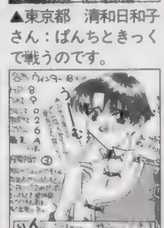

◀岩手県　PROMISEさん：キティちゃんは良いらしいです。


◀高知県　寿花丸さん：敵に背を向ける騎士もまたOKです。


◀大阪府　紫樹れいんさん：アイドルですかぁ……大変ですヨォ。

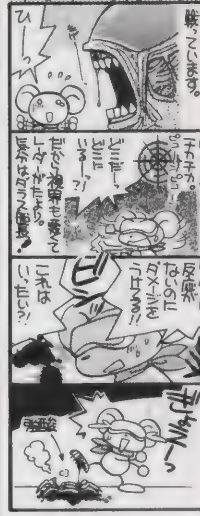

▲北海道　乃亜さん：難しい設定です。動きも一緒？


▲神奈川県　近江せにょさん：もう少しがんばらないとなのです。


▲神奈川県　つちいあさひさん：どう見ても戦士ですねぇ。

次回は第25号の結果発表！

まんが　宮須弥

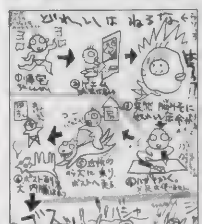




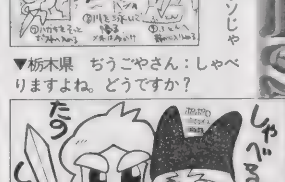
◀新潟県　高丸じえさん：「厄」はイタタなゲームでしたし。「2」もイタイ？



◀神奈川県　近江せにょさん：確かに黄金町は妖しいですよねぇ……（なぜ知ってる）。


◀愛媛県　GRUさん：ううん。ウソじゃないです。寝ちゃダメです。ウソ。

▼栃木県　ちうごやさん：しゃべりますよね。どうですか？



さてさて、ライター講座ですが、今回もスペシャルでお送りしました。今後もライターになりたい人はいろんな質問をどしどし送ってきて下さい。そして新企画！「奴隷の「ど」大賞」。今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！

前回、なんかあげようかなと書きましたが、タイミング良くあすか大会で賞品をもらえたんで、それもあげちゃいましょう。しかし、大会は盛り上がっていましたね。担当のキャシイでどこまでやれるもんかいなとおもってましたが、予選突破しちゃいました。さすが卑怯な（付録で卑怯技を伝授しておきながら……）キャシイ。本選は１回戦で負けちゃったけれどね。惜しむらくは予選で（う）と当たっちゃたことでしょうか。（う）の久美ちゃんの連続技は凄いのに……。（ち）はこの手の大会で１勝すらしたことがないんで、勝てたのは

シュ攻撃が入ります。これは相手とかなり密着しているときに、相手を浮かせるとできるようです。うまく使い分けて、相手を画面端に運んであげましょう。相手はかなり動揺するハズです。うしし……。この連続技なら８～11ＲＵＳＨは狙えます。対戦だけでなく、ランキングモードでポイントを稼ぐのにも重宝するでしょう。もうひとつ画面端で空中投げを決めたとき（相手が端にいる場合のみ）は、投げたあと✚キーを相手側に入力しつづけ、地面に叩きつけられバウンドした瞬間の相手に強攻撃（空中で当てる）を当てましょう。そのあと相手はダッシュ攻撃で追い打ちです。空中投げのあと、普段は何もできませんが、画面端ならバッチリ追い打ちが可能（もちろん通常の投げでもＯＫナリ）なので、ぜひマスターしてください。久美ちゃんの勝率がグンとアップしますよ。

キャラの性能ですかな、やっぱり。ところで、平吉の清子は私のキャシィを手玉に取れるんですが、大会ではキャシィとは１回も当たりませんでした。決勝の相手が可莉奈（あまり対戦経験がない）とはついてない。編集部の予想による最多エントリーキャラのキャシィ対策は完璧（対（ち）戦で勝率75%位、平吉にはトリプルヘッドバットは通用しません）だったのにね。ちなみに大会用の俺コン（しゃがみ弱×２、しゃがみ前入れ弱、しゃがみ強、ダッシュ強）は１回も決まりませんでした。とほほ。（ち）

かなめBOX

まんか　白虎かなめ



GMCD News

今回は発売中のタイトルで前回紹介できなかった作品をメインに紹介！　なかでも、ゲームが８月９日に発売が決定している「ストZERO２」のサウンドシリーズ３部作は要チェック。CD-ROMデータ付き、さくらが主役の学園ドラマ、ダンスミュージックにアレンジなど３本ともそれぞれ趣向を凝らした作品になっていて聴きごたえ充分なのだ。

現在発売中

・「ストリートファイターZERO2」¥3,200（税込）ビクターエンタテインメント

・「ストリートファイターZERO2外伝～さくら・もっとも危ない女子高生～」¥2,800（税込）ビクターエンタテインメント

・「ストリートファイターZERO2 Remix」¥2,000（税込）３作品共にビクターエンタテインメント

・「新フォーチュンクエスト食卓の騎士たちオリジナルゲームサウンドトラック」¥2,500（税込）エアーズ

・「CDドラマ ぽっぷるメイルザ・ネクストジェネレーション」¥3,000（税込）キング

・「ナムコエレメカ大百科」¥3,800（税込）ビクターエンタテインメント

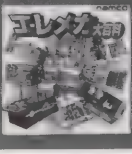
８月７日発売

・「月刊ときめきメモリアルNo.1」¥2,200（税込）

・「ときめきメモリアルPiano Collection」¥3,000（税込）共にキング



[illegible]



◀功夫老師などナムコ製エレメカ[illegible]

ゲームソフト激論座談会

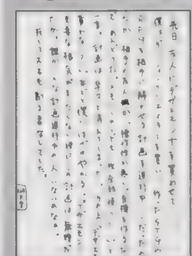
「しかしスゴイですねぇバンプレストの新作は。予告見たら、次号（今号ですね）ではスクウェアの新作も来るって言うし。もう……たまりませんよ実際。N64はSLG、RPGが来るまで眼中無いので、PSの思考型ゲームラッシュがうれしくてしょうがありません。ただでさえ『ラングIII』のためにSS買っちゃったんだから。これ以上のハード出費は来年春まで勘弁願いたいもんです。買いたいソフトが山ほどあるんだから（笑）。ゲーム雑誌を見ててワクワクするのってヒサビサかも。マジで」群馬県　内藤康夫さん：

魔：スゴイよね。なんか、痛い目みないといいなぁ。PSってなんかうまくいきすぎてて怖いんですけど。最近。だから、FX買おうかなぁなんて、みたいな～。

ち：貴方は『ブルーブレイカー』と『女神天国』と『超神兵器ゼロイガー』がやりたいだけですな。ってけっこうあるなぁ。

魔：その通り。だって、PS、夏はたくさんソフト出るけど、延期されたモノも多いんだもの。

う：『アーク２』『ゼロディバイド２』『マクロス』……大きいのだけでもこんなに。個人的に『ゼロディバ』の来春予定にはまいった。期待してただけになぁ……。



◀福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：ゲーム制作は根気がいります。

魔：ズームさんはまず『るろうに剣心』に全力投球だそうだ。まずはこっちに期待するベシ。オレ原作好きだし。

ほ：まあ、でもその辺が延期されたって『ノエル』『ストゼロ２』『トバル』なんていう大物があるから、夏休みは大丈夫なんですよ。

う：た、たじまがなんかマジメに話に参加してる……。

魔：それにしても、今回発表されたスクウェアの新作はインパクトあるよなぁ。

う：『サガF』は『ロマンシングサガ』なのはいいとしても、『Fタク』はどう見ても『タクティ○スオウガ』だもんなぁ。前作スクウェアじゃないのに。

ち：その辺のタイトルが個人についていく、メーカーでなく個人についていくシステムは確立されても、いいかなぁなんて。

魔：小説やマンガ、映画と同じように、メーカーや出版社、制作会社でなく、作者、制作者を見てゲームを購入するようになるんだろうなぁ。「あの人の作品だから信用しよう」みたいな。

う：そうすると、レビューもアメリカ映画界のように言いたい放題書けるようになるかな？

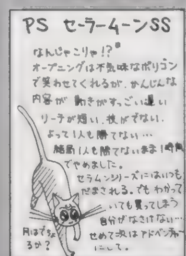
魔：なるとおもしろいよね。アレはアレでマイナス面も多いけど。

「ソニーって『ポポロ』の広告でなんか嫌みなほど謙虚ですよね。『アーク』『ピヨピヨ』で大言壮語にこりてくれたのかなぁ？　実際あの２本ってあんなにムチャな広告展開しなかったらもっとユーザーに素直に受け入れられたと思うんですよ。その辺、どう思います？」静岡県　ナガミーさん：

ち：そのとおりですな。そのせいかしれないけど、あまり宣伝がハデじゃなかった『藤丸』はいまだにファンコール多いですから。

魔：広告の仕方ってあるよね。多分。去年の今頃のPSユーザーの大半はとてもディープというか、良くゲームのことをわかってたんでしょう。ある程度市場が広がってきたら、少しくらいの騙し（ジャロに訴えられないくらいの）は必要だと思うんだけど、DPSのこのコーナーを読んでいるような奇特な読者様には騙しは通用しないモンなぁ。『２』でもないのに、まだ一般の評価を１度も受けてないのに、『大作』って単語は使ってはいけません＞ALLメーカーさん。

「電撃PSで大々的に扱っていたソフトを買いました。大人なのでタイトルは言いません。ちょっと自分には合わないようです。たしかにレビューでは低い点数だったんですけどね。オレのハートに火を付けておいて……もて遊んだのねって気分です。なんだかなあ」新潟県　大村チョーさん：



◀東京都　ポコ太さん：次はAVG。OKです。覚悟完了ですね？

魔：すまん。直接的にはオレラのせいではないと思うが申し訳ない。いや、言ってるんですよ、たいてい。ここを直してくれ！　って。でも時間が無くて……間に合わないんだもの。

ち：結局ソフトの品質管理はメーカーさんに委ねられてるからなぁ。

う：正直、ファーストインプレッションで良いと思っても、ゲームが上がってきたらトホホだったってのはよくあるわけで……。

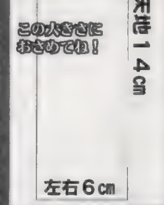
ほ：どうにもなりませんな、こればっかりは。

魔：まあ、だから、プロであるオレたちはゲーム選択眼をしっかり持たないと。まだ何もできてないうちから、これは良いゲームになるかもっていう芽を大事に育てる様な気持ちで雑誌を作らないと。

ほ：おぉ……なんて素晴らしい終わり方なんだ。

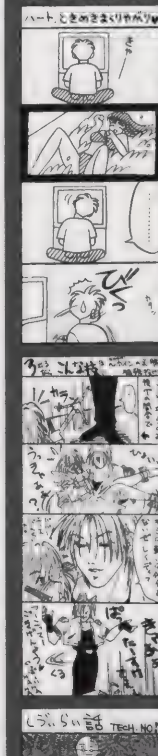
う：そうやって最後をちゃかすから読者様にふざけるなとか言われちゃうわけね。あ、『ポポロ』ナルシアちゃんは三石琴乃さんなり！

お笑い４コマ道場



マンガくださぁ～い。マンガ。とにかく送っておくといつ採用されるかわからなくてドキドキだよ！　とにかく送ってください！　ナイスな４コマ漫画家を目指してみないか？　オザケン！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿量と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道なのです（多分・DPS保証）！







◀[illegible]県　多奈[illegible]さん：いつから[illegible]？　知らぬま？　あ、すいません。

◀岩手県　三島金八さん：……ベタベタ系ですが誰もやってこなかったワケですから、エライわけです。

◀神奈川県　幻夕貴さん：ばれてる～が宝生舞ちゃんライクでOKです[illegible]

◀岐阜県　大神駿さん：[illegible]登場のウィリアムス姉妹がいい味だ[illegible]

◀[illegible]　よしかーひろみさん：コスプレ部ではな[illegible]なに部なんです（笑）？

◀大阪府　唯澤美影さん：それは言[illegible]てみただけです。きっとそうです。[illegible]エリリン？　するんですか？

◀[illegible]県　こちうりさん：しゃべりまくります。ちょっとギャグも入ったり爆弾だったり……世の中恋をす[illegible]

◀北海道　猫崎律令さん：ときめきル[illegible]これは怖い　好みが同じだとさらに怖いです

◀秋田県　桃栗てくのさん：[illegible]

◀大阪府　ポール竜[illegible]トニーさん[illegible]

◀神[illegible]県　矢渡さん：ビクっていう感覚はよくわかる気がします[illegible]「イオ」とはまた違ったあせりがステキですよね（わらい）

◀北海道　乃亜さん：こういう投げ技もいいかななんて[illegible]を考えれば有りだと思うのですが。

◀秋田県　桃栗てくのさん：違います。[illegible]

◀[illegible]　ひかるさん：剣持って[illegible]に

生放送のラジオって楽しいです。今、某FM番組にからんでるんですが、生放送のため、何でもあり状態。ゲーム業界、雑誌業界にはいろんな規制がたくさんあります（某マンガ誌優先情報とか、雑誌発売日の件とか）。その辺の規制を一気に超えてリスナーのみなさん（雑誌で言えば読者様）に伝えられるのが楽しくてしょうがありません。ただ残念なことに関東ローカルなんだよなぁ。深夜だし。とりあえず、聞ける人はチェックしてみてください。ゲーム系の番組で生放送って珍しいから、価値ありよぉ〜ん。（な）

「あすか120%」読めないだろう攻略・久美ちゃん：さて、ここでは久美ちゃんの連続技について説明しましょう。今回の大会では7人ほど、久美ちゃんを使っている人がいました（私が見たかぎり）。しかしみんなダッシュ攻撃を使っていませんでした。それではいけません。全然ダメです。確かにしゃがみ強攻撃→リボンカッターという連続技だけでも、かなりイケるのですがやはりここはダッシュ攻撃を加えた方が相手に与えるダメージが（キャラクターの体力とプレイヤーの精神の両方）デカイです。まず、しゃがみ中攻撃（✚キー前＋弱ボタン）を当てる。その後、ダッシュ強・✚キー前＋強攻撃→ダッシュ攻撃。注意点は2つ。中攻撃は2発目をキャンセルすること。この技は、2発当てないと相手がちゃんと宙に浮かないからです。もう一つは、✚キー前＋強攻撃は一発目でキャンセルすること。この技はほっとくと3発入るのですが、そうなると次のダッシュ攻撃につながりません。注意しましょう。また、最後のダッシュ攻撃をリボンカッターや（バーニングゲージが溜まっているなら）リボンスライサーにしてもいいでしょう。相手との距離によっては、間の強攻撃の代わりにもうひとつダッ➡

PS拡張計画

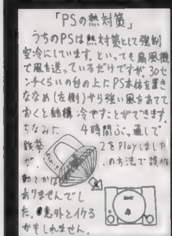
（ち）でござる。『新スーパーロボット大戦』楽しみです。Gガン出てるし。激燃えですな。ラブラブ天驚拳は攻撃力65535だといいな。

セガがSS向けに拡張メモリーパックをリリースしますが、PSにはそういった話はありません。実際、そう難しいわけでもないのですからSCEは出してくれないのですかね。フットワークは軽くないと。「ちまたの新聞では、ソニーのPSでの諸問題が記事になってますが、こういった業界のシステム的な問題がつねに取り沙汰されてますよね。任天堂なんかも。いい方法って無いのですか？」東京都　笹廣信嶋さん：

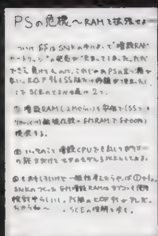
全員が満足するってのは無理な話で、独善ではあっても、みんなベストを目指しているんですよね。難しいところですね〜。その辺は。



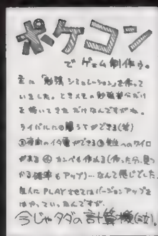
◀千葉県　小美濃夫さん：いいですよね。コードは巻き込み式で。



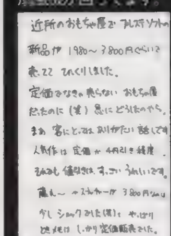
▲福島県　クルーザーさん：編集部でも専用扇風機が回ってます。



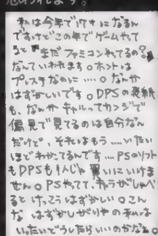
▲神奈川県　999さん：結構これは急務だと思われます。



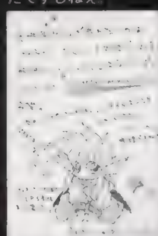
▲秋田県　桃栗てくのさん：パソコン高かったですしねぇ。



▲三重県　ゆうき良さん：良いゲームは高い。しょうがないですね。



▲千葉県　よっしいさん：大丈夫です。編集部を見れば安心です。



▲東京都　輝崎友駿さん：売れないからってワケじゃないですよ。

他機種のことも話したい

お待たせしました（待ってないかもしれませんが）。（ち）の復帰です。今回は他機種も話したいけどPSも話したい〜。「Fタク」ですか。まんまあれですけど、いま1番やりたいゲームです。

N64 任天堂の次の作品はいつ頃なのかしら。それだけが気になります。『マリオカート』の対戦だけが楽しみです。SFCのだとスーファミターボの「SDガンダム」を買うかどうかですかね。ほかに夏は有望そうなソフトがないですな。「スターオーシャン」？

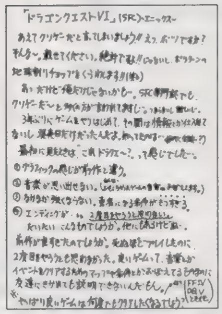
SS 『ラングIII』伸びちゃいましたね。夏はこれで乗り切ろうと思ってただけにガックリ。トホホですな。『ドラゴンナイト』の情報がチラホラ見えてきました。社長自らシナリオを手がけてくれればおもしろくなるんですけどね。どうなんでしょうか。気になります。ところで、「三國志V」が¥9,800です。光栄にしては安いんでいいかもね。

パソコン エルフに某エロゲーメーカーの天才シナリオライターが移ってきたとのこと（某誌に社長自ら書いてました）。誰だかは想像がつくので（内緒です）、どんな作品を手がけてくれるのか楽しみです。コンシューマ系の95用ゲームが見えてきました。ゲームバンク発のソフト群もです。『ときメモ』とかもあります し、今後の情報は要チェックですな。

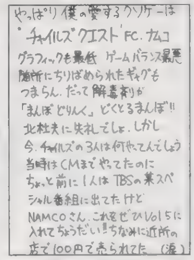
その他 FXが欲しいです！「デアラング」と「天地」でいいです。「同級生2」もあるしね。でも高いです、トホホ。3DOとVBは今にも消えそうですけど（とくにVB）、いつかはPSやSS、N64もこんな風にさびれいくのでしょうか？　あぁ無情。

クソゲーマー万才

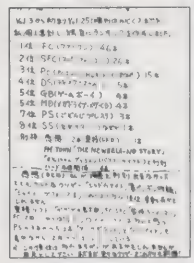
今回から（ネーム）スペースが小さくなりました。でも、紹介するハガキの枚数は多くなったので、OKとしておきましょう。（う）



◀愛知県　たっちゃんさん：途中で投げ出した人が多いとも言われています。バカライターにもそんな人が何人も……。



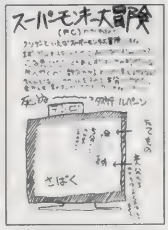
▲北海道　嶋田掃除さん：ムチャなゲームでしたよねぇ。敵変だったし。



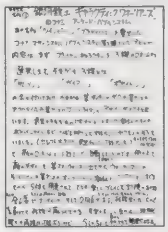
▲埼玉県　バードマスターさん：集計ありがとうございます。なんか感心（笑）。



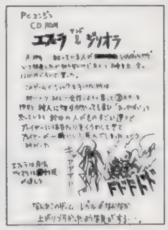
▲茨城県　まみこさん：「I」もいい加減でしたがまだ遊べました。



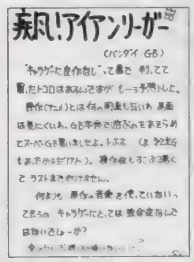
▲埼玉県　SSやはりんさん：やりこむと味があるんですよ。確か。



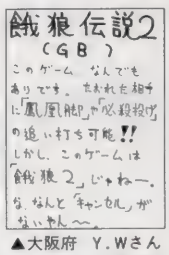
▲京都府　あらまそうかさん：渋いです。今じゃやばいですよねぇ。



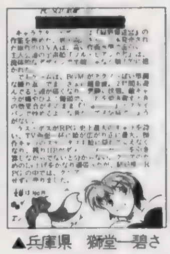
▲福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：確かにムズかったです。



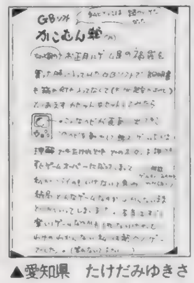
▲宮城県　平尾一兵さん：ウインディ様が活躍すればOKだったんですね（笑）。



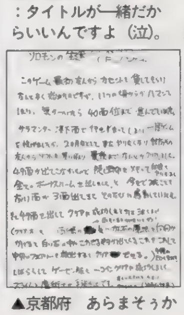
▲大阪府　Y.Wさん：タイトルが一緒だからいいんですよ（泣）。



▲兵庫県　獅堂一碧さん：楽しかったという意見もあります。G。



▲愛知県　たけだみゆきさん：それなりに遊べた記憶があります。残念でした…。



▲京都府　あらまそぅかさん：FCはクリアした人多いと思います。

スペースが小さくなったので、ムダ話をしている場合ではありません。というわけでおハガキを…（ってコレがムダじゃん）。「バンダイのプレイディアってもうゲームが発売されないのですか？『ドラゴンボールZ』と『セーラームーン』だけじゃ…。しかも、どちらもゲーム性が今ひとつだった。買ってしまったオレっていったい。」千葉県　新山黒山さん：

プレイディアですか……。じつは私も持ってたりします。いや、買った訳じゃなく、人にもらったんですけど（ソフト付きで）。声優のソフトが3本発売されて以来（あれもゲームとは言えないような）なかなかソフトが発売されませんね。トホホですなぁ。

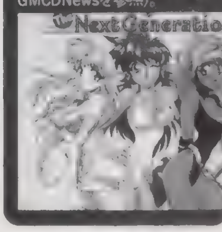
まんが　のんふぃくしょん　猫有貴



脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ 情報をあなたに！

●ゲームフリーク御用達のショップがオープン！
さる7月6日、池袋にゲーム関連商品専門店「ゲーマーズ」がオープンした。オープンを記念して、「オープニングフェア」・「あすか120%フェア」・「制服フェア」・「ゲーム同人誌フェア」などが開催されるぞ。興味のある人は、ぜひ行ってみよう。詳しい問い合わせは、㈱ブロッコリー・ゲーマーズ準備室（TEL03-5387-6781）。

●公開イベント情報
コンサートチケットが即日完売するなど、人気絶好調の声優"椎名へきる"が8月31日にイベントを開催するぞ。それはNACK5で好評放送中の「HOLY SHINE IN NAKED」（毎週日曜日22:30〜23:00）の公開スペシャルなのだ！　しかも入場料は無料とくれば参加しない手はないね。参加希望者は、往復ハガキの返信用の表に自分の住所と氏名を明記の上
〒336-79 NACK5"椎名へきる NAKEDSPECIAL"係」まで。7月31日消印有効なので、速攻でハガキを出そう。抽選で2000名を招待！
問い合わせ：NACK5
TEL 048-822-0799

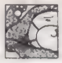


▼"椎名へきる"が出演している「ぽっぷるメイル」（詳細はGMCDNewsを参照）。

7月は超貧乏です。JAF＆ワンのイベントはもちろん、LDやゲームなど欲しいものを買っていくと、1カ月の原稿料すべてを使っても足りない計算に…。我慢しなきゃいけないんだろうけど、ボク子供だから全部買うでちゅ〜。でも、親に知れたら…怖い。まぁいざとなったら（ち）や金持ちのさとちーに借りようっと（良い子はマネしてはいけません、クセになるからね）。ふと気がついたら買っても遊ぶヒマがないって言うじゃありませんか。こんなに忙しいのに何故貧乏？っていろいろ買うからか…。（う）

奴隷バカライターリスト

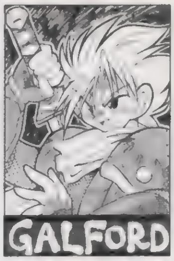

■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターの真のバカトップ。隔週刊に燃えつきる激バカー！←FX着装3週間前。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さいきんキビキビ。FAXで召喚。いいぞ！

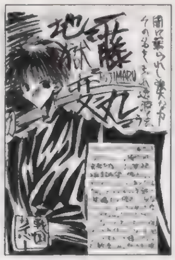

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。思いたったら吉日。最近はかなりヒゲ部所属。

まんが／TOM・イラスト／岩城さとみ

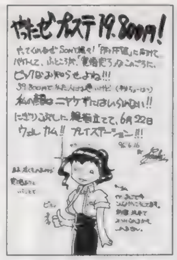




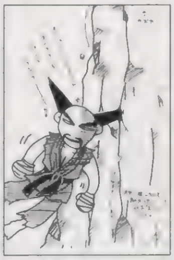
▲奈良県　からくり蘭丸さん：犬も人気高い忍者さん。子犬もいるし。


▲埼玉県　夢各神みさきさん：音楽は確かに。あとやられパターン。

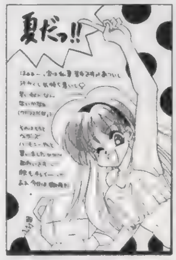

▲神奈川県　幻夕貴さん：ズルズルって引き戻してるところがステキです。


▲神奈川県　幻夕貴さん：新規参入者にはOKなのです。PS人口増加！


▲東京都　貴沙羅ゆうさん：……どこか悪いところが？　バグ？

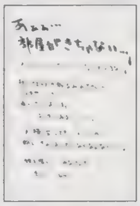

▲滋賀県　ごぢうりさん：ペンギンライクなステキな親父なのでした。


▲東京都　伊藤深海さん：舞ちゃんはラブラブでもOKです。パイン。


▲大阪府　森野ゆかりさん：夏休みはゲームにピッタリ！　ゴーゴー！

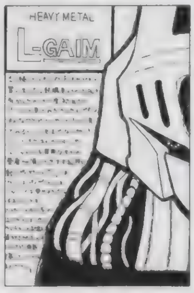

◀秋田県　まいまいさん：難しいですよね。確かに、覚えにくいです（トホ）。


◀埼玉県　山木JOさん：月夜に映えます。


◀北海道　乃亜さん：同じ悩みを持つ人は多いかと。


◀京都府　ドドウータンク7世さん：（爆笑）！


◀北海道　乃亜さん：これで戦う！　いいですよね。

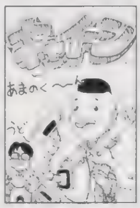


◀千葉県　オーラちからさん：「新スーパー」にエルガイムは出るんでしょうか？

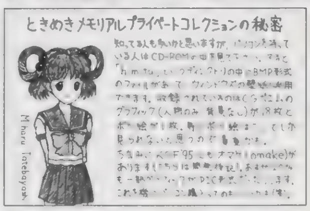


◀滋賀県　ごぢうりさん：延期が悲しいタイトルでした。


◀静岡県　椎名奈々さん：「GF」、人気高いです。


◀神奈川県　多奈竜さん：初めておつかいです。


◀北海道　麻倉桜さん：移植なんですかねぇ？



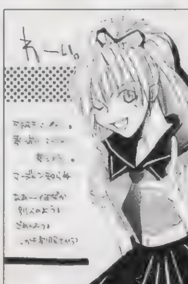
◀大阪府　黒影丸さん：これって密かな楽しみです。パソコン買います？


◀長野県　ファさん：ス、ステキすぎ。こんな髪の毛なら人も住めるかもです。ね？


◀千葉県　文月美和さん：採用基準は……秘密です、内緒　だからこりずに……

▼埼玉県　青い優さん：敵の群に突っ込んでいく！　ポリゴンならではかもしれません。




▲岩手県　高屋タロウさん：その前に「スーチーパイ」はどうです？　イカサマ麻雀だからダメ？

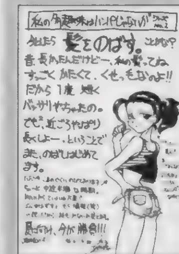


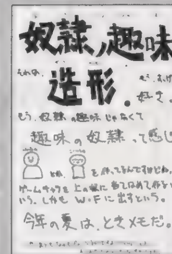
▲群馬県　梅屋さん：クリアに3年……それくらいかかりますよね。とにかく時間かかりましたモン。


▲神奈川県　幻夕貴さん：この下からのアングルはなかなかきててカッコイイです。まさにスタンド仕立て。

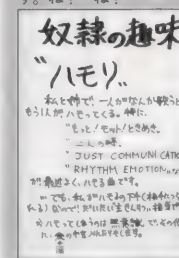
奴隷の趣味

イロイロな趣味があります。普通の友だちに、あまり自慢できない趣味は、ここで自慢してみましょう。きっとわかってくれるハズ。ボクラは仲間だ、心の友だ、熱い心を送るのだ。【魔】

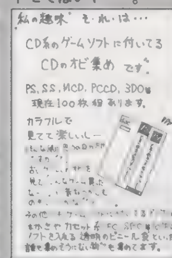

▲神奈川県　幻夕貴さん：自分で言っちゃダメです。ね？　ね？

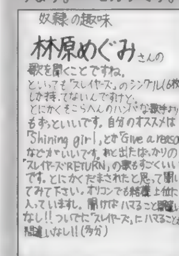


▲北海道　伊藤充徳さん：ハムスターはあまりマトモではいや……。



▲東京都　霧原さくらさん：カラオケも幅が広がります。ハモカラです。


▲神奈川県　にんじん野さん：楽しいかも。歴史ですよね。なんかステキ。



▲広島県　金欠王者さん：芸達者ですから。プロって感じしますよね。



▲北海道　園生ゆいなさん：バンド楽しいですよ！　イェーイです。

「前号のふーみんでらでらさんと同じく、コスプレが趣味なんですが、なんかH系の雑誌にすぐに写真送られちゃって……そそるようなレオタード（笑）とか、露出の激しいのは着てないのにいどうしましよ？」東京都　永野エリさん：

どうしましょうと言われても……露出は激しくないのに写真を撮られる……きっと人気者なんですよ。しかたありません。人気がある人はイロイロなところで個人の自由が削られていくものですから。……ってこんな答えで良いのだろうか（疑問・かなり疑問）。とりあえず、写真送って下さいね。はずかしい？

「セミの抜け殻を集めてます。地味に見えますがけっこう、収集家は多いんですよ。ちゃんと処理しないと臭くなるので大変です（笑）」岐阜県　おかもとタラーさん：

昆虫採集系はきちんとやらないと臭いがきついんですよねぇ。昔、学校の宿題をよく臭くしました。あの強烈な臭いは忘れられん（ブーン）。

「フォークダンスが好きです。研究してます。女の子と手をつなげるし。でもそのうちソシアルダンスだ」鹿児島県　兵頭安太さん：

なかなかイカス趣味です。ダンスってそんなにいいんでしょうか？　最近流行ですよね。女性との密着度は高いからOK？

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタでね。モラルを守ってステキな奴隷。

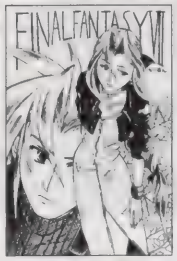
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はちょっと素直になりました。って何歳だよキミ。
■うききくん：「デカスリート」？ お金ナシ？ だって物買ってるもん。飯喰わずに物を買う男、NO.1。小川。
■さとちーくん：どんなにムチャな使い方をしても3日で元に戻るステキなマスコット王。働くよぉ。スターラ呪。
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。とにかくブツブツ……。某誌の付録がうちの元表紙で超怒り！ うひょ。


◀三重県 288さん：めきめき動くんでしょうねぇ。ワキワキ。

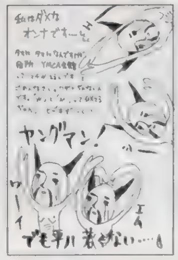

◀神奈川県 ぱん子さん：服取り替えですか。なんかいおりん可愛い。



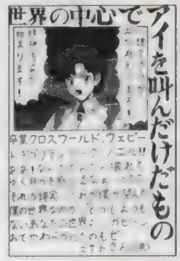
▲岩手県 伊藤勇太さん：どうでしょう？ 貴方の中の「エヴァ」は？



▲長野県 湖山たみさん：早くやりたいですねぇ。延期もないだろうし。

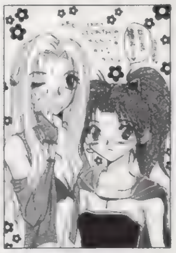

▲岡山県 アルディピテクスさん：ヒデキを憎んで人を憎まず（バカ）。


▲石川県 ヤカンけっとるさん：髪の毛楊枝ですか……硬そうです。



▲神奈川県 小栗哲也初号機さん：大丈夫、仲間はたくさんいます。

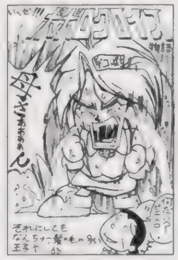

◀高知県 寿花丸さん：ガンバッテ下さい。泣いて下さい（笑）。

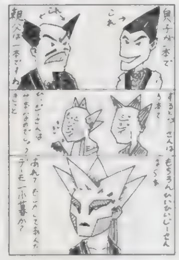

◀神奈川県 ちゃたろうさん：リメイク、でないですかねぇ。


▲静岡県 小泉さちさん：突進！ そろそろ〜っちは止めないと。



▲千葉県 稲村かほるさん：パイルダーが情けなさすぎです。


▲福岡県 蒼月さん：母さんが、ふねさん……。トホホなのでした。

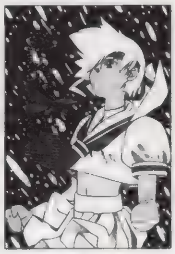

▲京都府 ドドウータンク7世さん：ショムニなタッチがたまりません。



▲富山県 はせぷーさん：そ、そんな……確かにその通りですけど……。



◀兵庫県 月海かふうさん：「タク」に期待！ はどうですか？


◀北海道 ベンジャミンさん：強いヤツに会いに行くなサクラさん。

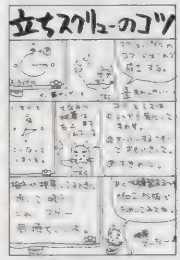


▲愛媛県 tkeさん：だから強いんですね！ ってウソです。

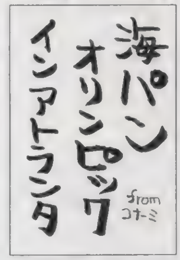

▲千葉県 稲村かほるさん：歌が聞こえてきた時点で幸せ勝ちです。



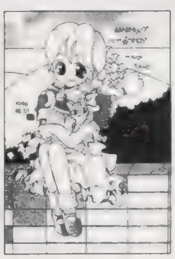
▲富山県 はせぷーさん：鼻から血が…多分出ます。ええ、キット出ます。



▲秋田県 桃栗てくのさん：タメになる講座。難しいですしね。



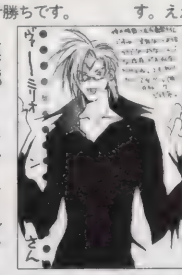
▲千葉県 稲村かほるさん：そんな大胆な。でも夏だし、いいですね。

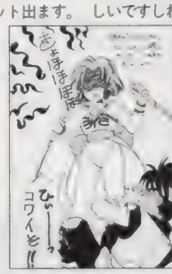

◀長野県 楠本由貴恵さん：かなり手強いPZGです。苦戦してます。


◀宮城県 一郎あきらさん：風使いですから。PS版OKです！



◀東京都 ウニマルさん：リヴァイアサンはどう登場するんでしょう？


◀奈良県 ジョリ谷ピンタさん：ストーリーは不足してますよね。


◀群馬県 藤谷圭さん：こ、怖い。確かにそう見えますよね。

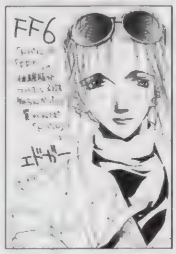

◀京都府 龍王院弘SPさん：まだまだこれからですよ。ね？



▲三重県 288さん：24時間プレイ、さすがにつらそうでした。見てるのは楽しかったですけど。
◀宮崎県 風水りくあさん：どうでしたでしょう？「クロスワールド」。風になびく髪がカッコイイです。



◀大阪府 風寿限無さん：参加して下さい！ どんどん参加して下さい！



◀宮城県 一郎あきらさん：いいですよぉ！「トバル」もOKですし。


◀佐賀県 ぱるる誠志さん：大迫力マーク。どんな活躍するんでしょう？


◀宮崎県 宮本順さん：そ、そんな細かく分析したんですね（笑）。

戦え！ 武器はハガキだDPSど

DPSどにもしもハガキがこなかったら……さびしいでしょう。みたいな。だからって本当にハガキを送らなくなるのはやめてね。死にそうになるから。最近は死んじゃうと教会で復活できなくなってるからなぁ。ハガキ描き（書き）も同様。DPSどはボツがないので、毎回これまで送られてきたハガキをきちんと見直してるっていうじゃないですか。そろそろ貯まりすぎててマジで大変です。何とかして下さい、ミッキーカーペンター（32歳・マカオ出身）。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！ がんばればまだまだトップは夢じゃないです（予想）。

電撃PlayStation 27号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（12〜13ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、8月8日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①創刊大プレゼント ②[巻頭]ＦＦⅦ ③[巻頭]サガ フロンティア ④[巻頭]ＦＦタクティクス ⑤[巻頭]ブシドーブレード ⑥[巻頭]ザウバー ⑦[巻頭]スクウェアインタビュー ⑧[巻頭]トゥルー・ラブストーリー ⑨[巻頭]ソウルエッジ ⑩[巻頭]ありす ⑪[巻頭]ストZERO2 ⑫[巻頭]攻殻機動隊 ⑬サイキックフォース ⑭アイドル雀士スーチーパイⅡ ⑮ブラッディブライド ⑯ルプさらだ ⑰ノンストップ！ときめきメモリアル ⑱TOBAL No.1 ⑲ポポロクロイス物語 ⑳新作ソフトレビューTHE Deeper ㉑ビックリＰＳ新記録 ㉒4色奴隷 ㉓電撃プレイクエスチョン ㉔ウラワザデータベース ㉕[まんが]刻命館はじめて物語 ㉖電撃コラムス ㉗[読者ページ]ＰＳの奴隷 ㉘女神異聞録ペルソナ ㉙アークザラッドⅡ ㉚ヴァンダルハーツ ㉛伝説のオウガバトル ㉜テンション ㉝ワイルドアームズ ㉞スペクトラルタワー ㉟ＲＰＧカタログ ㊱新作ソフトステーション ㊲NEXT WAVE？ ㊳電撃ランキングステーション ㊴ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊵電撃NEWS STATION ㊶[別冊付録]ＮＯëＬデジタルデートハンドブック

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ192〜193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例：ＲＰＧ、格闘、美少女など)

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO 64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】新作ゲームの情報についてどう思いますか。

①人気のあるゲームのページを増やしてほしい ②もっと新しいゲームの情報（新作ソフトステーションなど）を増やしてほしい ③今のままのバランスでよい

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌を削ってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】本誌の付録にCD-ROM(プレイステーション用のソフト)が付くとしたら、どんなものが欲しいですか。希望の内容を具体的に書いてください。

【21】電撃プレイステーションVol.27への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.24

対戦やろうぜセット大プレゼント！

Ａ賞：ＡＶモニター＋対戦ケーブル　名和克剛(東京都)藤田和成(福島県)宮本大介(千葉県)

Ｂ賞：ネジコン＋メモリーカード＋対戦ケーブル　淺井秀之(岐阜県)原口康弘(愛知県)国松陽子(千葉県)石原朋典(島根県)三森義堂(東京都)妙瀬田明彦(和歌山県)藤井剛(京都府)沼倉正幸(山形県)野田朋希(青森県)宮原正樹(宮崎県)

Ｃ賞：モータートゥーン２＋対戦ケーブル　太田圭祐(埼玉県)石坂貴史(大阪府)大平正文(青森県)山火康裕(青森県)伊藤久美子(福岡県)武石泰宏(大阪府)小松和夫(徳島県)石崎誠(岐阜県)伊藤智則(東京都)鈴木千景(滋賀県)

ＰＳソフト500本大プレゼント！

1：アークザラッド　岸本由香里(石川県)他２名　2：ESPNStreet Games　牛込冬子(神奈川県)他２名　3：ウィザードリィⅦ　田中誠一(静岡県)他２名　4：うえるかむはうす　堀俊一郎(埼玉県)他２名　5：エイリアントリロジー　奈良光明(北海道)他１名　6：ＡＩ将棋　江口大介(福岡県)赤沢明(岡山県)小池宏和(神奈川県)他２名　7：エースコンバット　川口智也(兵庫県)他２名　8：ＮＢＡ ＪＡＭ　長沢佳仁(山梨県)他１名　9：ＮＢＡ ＬＩＶＥ'96　磯谷大介(福島県)他２名　10：おーちゃんのお絵かきロジック　上原敬一郎(青森県)宇野寿男(千葉県)西牧博喜(福島県)他２名　11：オーバードライビンＤＸ　垂野隆典(宮崎県)他２名　12：ガンナーズヘブン　白岩公治(東京都)　他２名　13：ガンバード　樋口聡(香川県)他２名　14：がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～　川井田佳陽(福岡県)他２名　15：ギャラクシアン³三好英佑(滋賀県)他２名　16：KING'S FIELD　前田勇(愛知県)他２名　17：KING'S FIELDⅡ　中田貫治(神奈川県)他２名　18：KING'S FIELDⅢ　栃林洋志(広島県)他２名　19：クライムクラッカーズ　鈴木久(群馬県)他２名　20：グラディウス 島裕(高知県)他２名　21：ゲームの達人　渥美喜洋(京都府)渡辺敦(東京都)井上清春(愛知県)他２名　22：幻想水滸伝　児島美乃里(兵庫県)他２名　23：豪血寺一族２　飯田善和(愛知県)他２名　24：サイバースレッド　笛木明彦(埼玉県)他２名　25：Ｊリーグバーチャルスタジアム'96　沼田武弘(東京都)他２名　26：四柱推命ピタグラフ　元山彰(静岡県)宮里亮太郎(沖縄県)高草木信宏(神奈川県)他２名　27：Jumping Flash！　安西洋彦(宮城県)他２名　28：Jumping Flash！２　坂本大志(栃木県)他２名　29：進め！対戦ぱずるだま　荒木謙一(東京都)他２名　30：ストリートファイターＺＥＲＯ　伊藤晴香(三重県)他２名　31：スナッチャー　児玉勝彦(愛知県)他２名　32：藤丸地獄変　鈴木優(山口県)他２名　33：戦闘国家エア・ランド・バトル　柏倉貫(山形県)他２名　34：第４次スーパーロボット大戦Ｓ　澤谷学(青森県)他２名　35：ダンジョンクリエイター　岡直樹(東京都)他２名　36：チョロＱ　室田健次(北海道)大道孝弘(静岡県)芹澤好章(東京都)他２名　37：Ｄの食卓　山本一慶(北海道)他１名　38：ＤＥＳＣＥＮＴ－ディセント－　山口浩寿(愛知県)野村真志(新潟県)他３名　39：テーマパーク　岩田智美(香川県)他２名　40：デザエモン＋　横瀬洋(山梨県)他２名　41：デストラクションダービー　桃田淳樹(大阪府)他２名　42：出たなツインビーヤッホー！　鵜山美穂(神奈川県)他２名　43：鉄拳　一谷健介(千葉県)他２名　44：鉄拳２　湯川篤史(大阪府)他２名　45：鉄道王'96　山谷孝紀([illegible]県)他２名　46：ＤＸ人生ゲーム　今田英雄(山形県)小池華世(長野県)瀧本宣秀(茨城県)他２名　47：ＤＯＯＭ　高野太一(東京都)関貫太(新潟県)千葉栄治(宮城県)他２名　48：土器王紀　鈴木美佐子(千葉県)他２名　49：ときめきメモリアル～forever with you～　玉井哲也(富山県)他２名　50：ときめきメモリアル～プライベートコレクション～　本田崇(東京都)他２名　51：ナムコマージャン・スパローガーデン　高柳知明(群馬県)他２名　52：ナムコミュージアムVOL.1　大野雅史(神奈川県)他２名　53：ナムコミュージアムVOL.2　中西正昭(大阪府)他２名　54：ナムコミュージアムVOL.2－ボリュームコントローラ付－　橋本裕介(京都府)他２名　55：ナムコミュージアムVOL.3　平尾一樹(広島県)他２名　56：ネオプラネット　毛利和信(福井県)大上将志(東京都)上松恭久(広島県)他２名　57：ハーミィホッパーヘッド　春名愛子(大阪府)他２名　58：ハイオクタン　粕谷太郎(山口県)他２名　59：バイオハザード　牧野慎(富山県)他２名　60：バディムス　浜田健児(愛知県)馬場文男(福井県)他３名　61：ヴァンパイア　山上基樹(長野県)他２名　62：PGA TOUR'96　天野敬介(東京都)他２名　63：ビヨンド・ザ・ビヨンド　田中輝文(東京都)他２名　64：Falcata　吉村茂一(福島県)他２名　65：PHILOSOMA　大川光彦(山梨県)他２名　66：プレイスタジアム　右田朋哉(静岡県)他２名　67：プロキッズＤＸパック　和田幸二郎(大分県)他２名　68：ホーンドアウル　菊池剛(大阪府)他２名　69：ポリスノーツ　諸橋奈美(長崎県)他２名　70：ポリスノーツ～プライベートコレクション～　田中幸雄(滋賀県)他２名　71：負けるな！魔剣道２　天野哲志(山口県)福岡貫(千葉県)白石大季(愛媛県)他２名　72：ＭＹＳＴ　長谷部孝典(宮城県)原田宣男(茨城県)他３名　73：メールプラーナ　中根憂也(北海道)他２名　74：MORTAL KOMBATⅢ　船田信二(広島県)他２名　75：ユニバーサルバーチャパチスロ　中村宗彦(東京都)他４名　76：リッジレーサー　喜多朱美(大阪府)他１名　77：リッジレーサーレボリューション　鈴木章治(埼玉県)他２名　78：リング オブ サイアス　伊藤明(愛媛県)他２名　79：レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム　藤木裕太(東京都)他１名　80：レボリューションＸ　川岸文雄(島根県)他１名　81：ロードラッシュ　藤原健太(岩手県)他２名　82：ロックマンＸ３　藤戸力(福井県)他２名　83：Wipe Out　前田一美(神奈川県)他２名


GoGoRPG
レッツゴー
女神異聞録ペルソナ
アークザラッドII
ヴァンダルハーツ
伝説のオウガバトル
テンション
ワイルドアームズ
スペクトラルタワー
ＲＰＧカタログ
RPGが燃え上がる!
単調だとか面倒だとか
何かと文句は言われても
レベルアップは
やめられない止まらない
今号もコントローラを
離せないようなナイスソフトを
お届けしましょう!
イラスト C次郎

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼントVol.27係

〒	－	ここにはなにも書かないでください。
住所		TEL　(　　)
氏名	男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

P12～13でほしいプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】 その他

【20】

【21】

キリトリ線





ある時、私は蝶になった夢を見た



有名な荘子の言葉から始まる、幻想的なオープニングデモシーンを初公開！　夢と現の狭間を飛びかう蝶は、いったい何を見、何を想うのだろうか？

見慣れた街の上空を舞い…



蝶になった夢を私が見ていたのか





飛び立った1匹の蝶は



女神異聞録

私になった
夢を
蝶が見ているのか





やがて現実に帰る



オープニングデモ初公開!





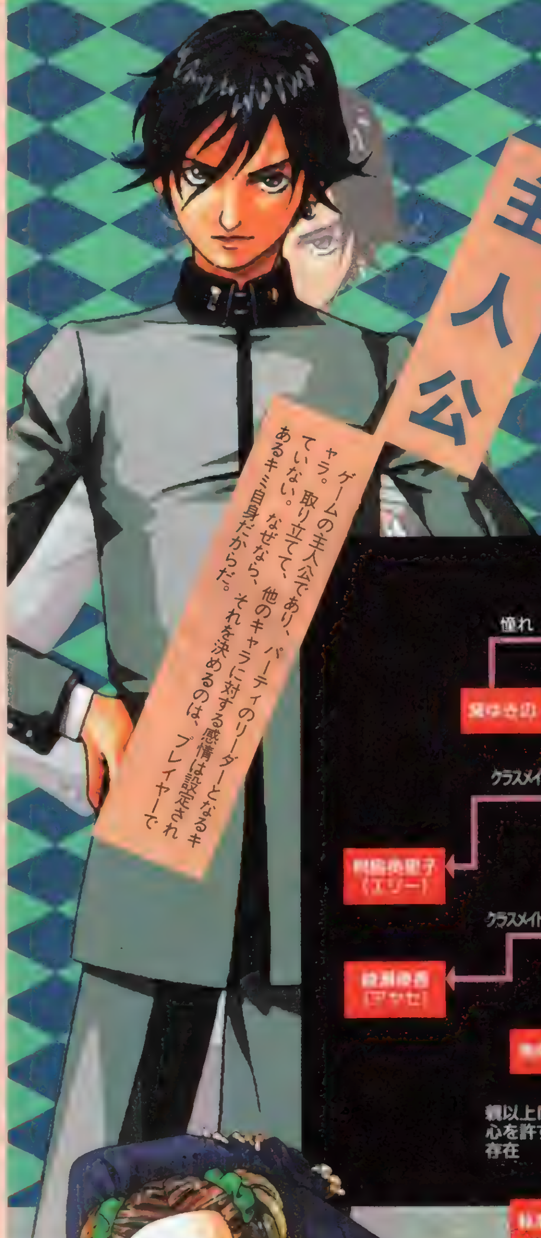
しかしそれは、
本当に現実なのか?

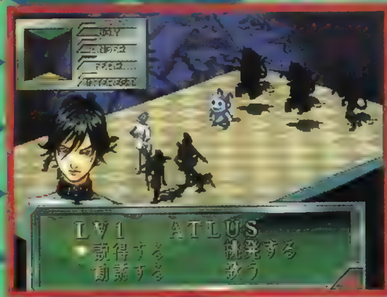
女神異聞録PERSONA
〜ペルソナ〜

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

PERSONA

仲間との接し方

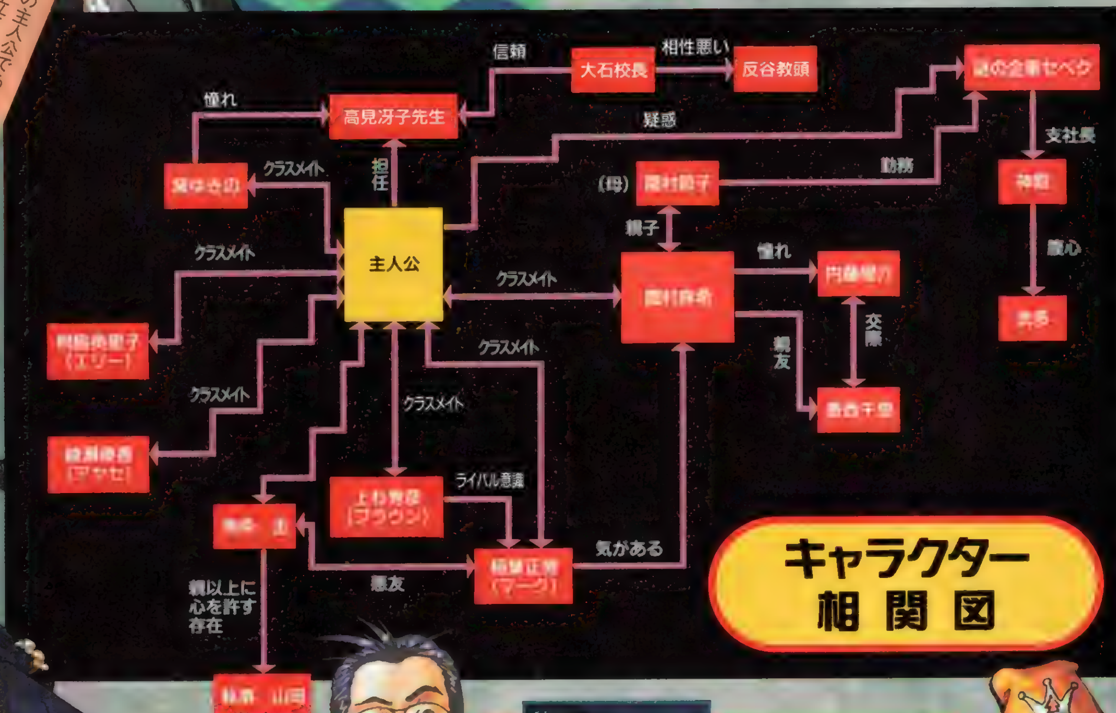




ゲームの主人公となるのは、聖エルミン学園に通う、ごく普通の高校生。そして、一緒に冒険をする仲間も、みんな同じ学校に通うクラスメイトたちだ。彼らは、それぞれ他の仲間に対して恋愛感情やライバル意識など、いろんな感情を持っている。その複雑な人間関係を詳しく紹介しよう。個性的な仲間をうまく取りまとめるため、この相関図をしっかり把握しておくことをオススメする。

主人公

ゲームの主人公であり、パーティのリーダーとなるキャラ。取り立てて、他のキャラに対する感情は設定されていない。なぜなら、それを決めるのは、プレイヤーであるキミ自身だからだ。

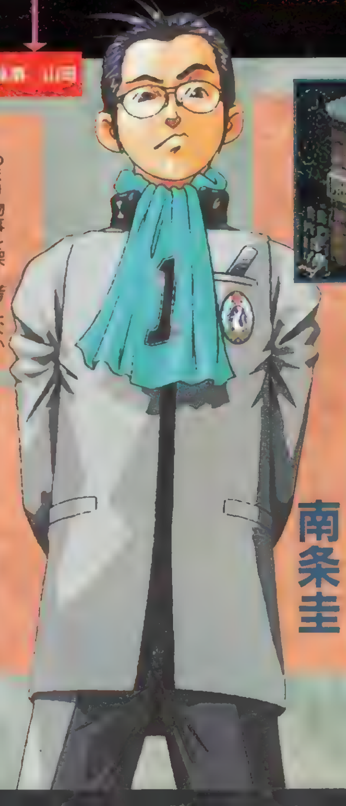


キャラクター相関図



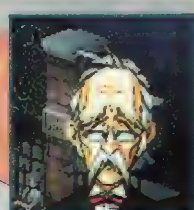
綾瀬優香

あまり物事を深く考えないタイプの優香は、誰に対しても特別な感情は持ってないようだ。ただ、麻希の親友である千里をかなり嫌っている。



南条圭

少しひねくれた性格の彼は、誰に対しても冷静。しかし執事の山岡だけには、絶対の信頼を寄せている。また、セベクの神取には良い感情を持っていない。



山岡

南条家の執事。物腰の柔らかそうな老人で、南条からは、両親よりも信頼されている。



稲葉正男

どうやら麻希に気があるようだ。また、英里子に対しても良い感情を抱いている。ただ、綾瀬のようなうるさい女性はちょっと苦手のようだ。



園村麻希

クラスメイトに対しては好意的。しかし、自分より会社を取った母親と、その母が勤める会社セベクには、憎しみに近い感情を抱いている。

黛ゆきの

誰に対しても冷静。ただ、千里のことは快く思っていない。自分もこうなりたいという意味で、高見先生に憧れている。

桐島英里子

ゆきののような自立したタイプを羨ましく思っている。綾瀬に対しては良い感情を持ってないようだ。稲葉、南条の２人に関しては、個人個人でなく、両者の関係をおもしろがっている。

上杉秀彦

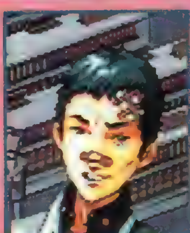
南条のような、お固いタイプの人間は嫌いのようだ。また、ゆきののようなタイプの女性は苦手らしい。なぜか稲葉に対して、妙なライバル意識を持っている。

サブキャラクターたち

仲間にはならないが、物語に関わってくる重要なキャラたちを紹介。そのほとんどは、学園か謎の企業セベクの関係者だ。

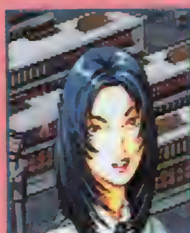
聖エルミン学園

主人公が通う学校には、クラスメイト以外にも多くのサブキャラクターが物語に関わってくる。その中から代表的な人物を紹介していこう。彼らが具体的にどのような形で関わってくるのかはまだ不明だが、仲間キャラに負けないくらいの個性的な人物が多く登場するぞ。



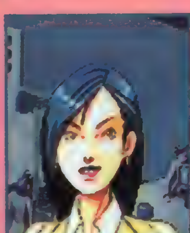
内藤陽介

麻希がほのかに憧れている生徒で、男性からも女性からも人気のある２枚目。麻希の親友である香西千里とは、恋人同士の間柄。



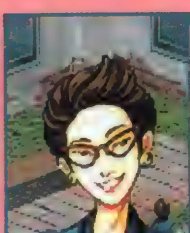
香西千里

麻希の親友。しかしながらその他の仲間からは、まったく信頼されていないようだ。「なかなか計算高そうな女」とは、南条の評。



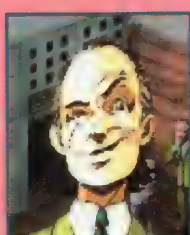
高見冴子

主人公たちのクラスの担任教師。明るい性格で、生徒思いの良い教師。クラスの生徒からの信頼はかなり厚く、みんなから慕われている。



大石校長

子どもたちと花を愛する聖エルミン学園の校長。やさしい、いい校長であると、生徒からの評判は高い。教頭の反谷とは、かなり相性が悪いようだ。

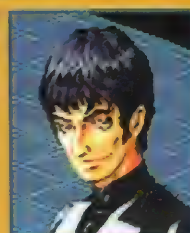


反谷教頭

聖エルミン学園の教頭。ロうるさく頭が固い、嫌な教師の見本のような人物で、生徒からの評判は最悪。かなり煙たがられている。

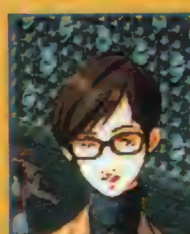
謎の企業セベク

最近御影町に支社を設けた最先端企業。裏で何をやっているのかわからないセベクの評判は、御影町ではすこぶる悪い。また、その支社長を務める神取鷹久に関しても悪い噂が絶えない。噂は聖エルミン学園の生徒にまで広まっており、神取はちょっとした有名人になっている。



神取鷹久

若くしてセベクの御影町支社長に抜てきされた俊才。御影町では悪い噂が絶えない。事実、その胸には燃える野望が秘められている。



園村節子

麻希の母親。セベクに勤めるエリートエンジニア。家庭をかえりみずに仕事に打ち込んできた。そのため、娘の麻希から憎まれている。



武多

セベクに勤める、神取の腹心の部下。神取から本当に信頼されているかどうかは定かではないが、部下として優秀であるということは間違いないようだ。

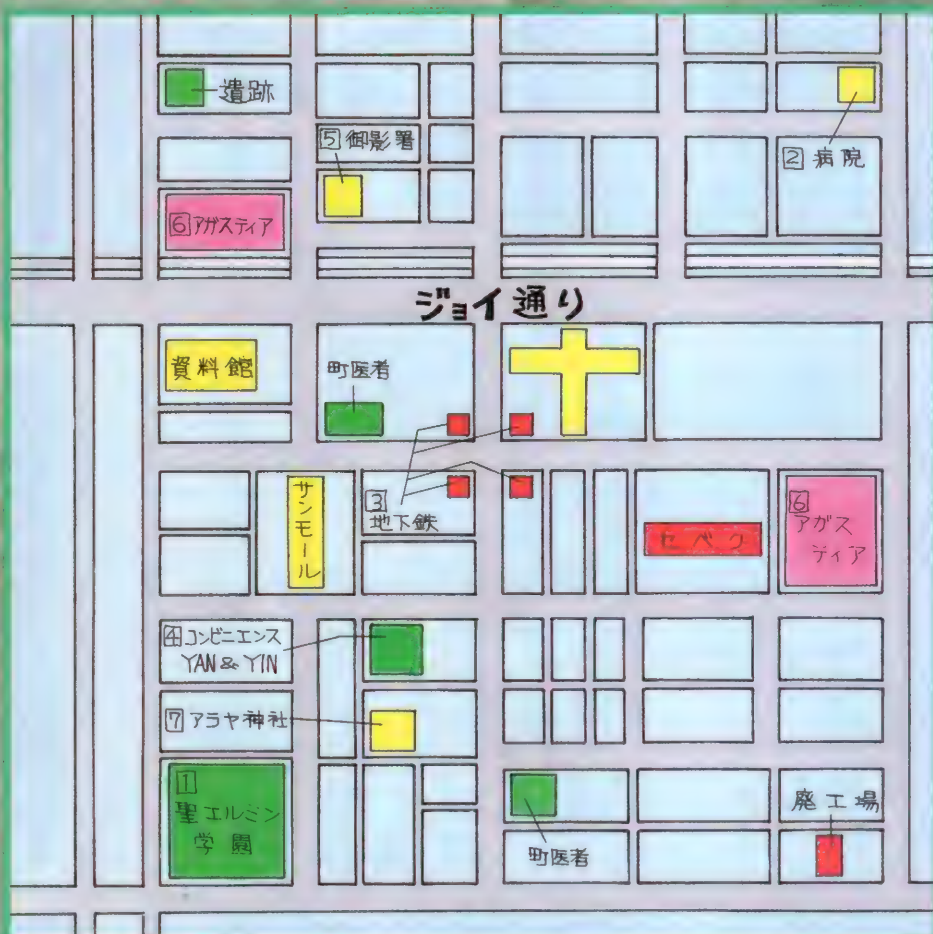


瀬田区 御影町の歩き方

物語の舞台となる御影町のマップと、その重要施設を公開。現代が舞台だけに、その世界観もかなり現実に近くなっている。



ゲームの舞台となる架空の町、瀬田区御影町。そこには、現実感のある多くの施設が存在している。主人公たちの通う学校、近代的な病院、地下鉄、コンビニエンス……。こういった平和な現代を象徴する施設が、ゲーム上でどのような役割を持たされているのかを、推測を交えつつ紹介していこう。



1 聖エルミン学園

主人公たちの通う学校。ゲームのメインキャラクターたちはすべてこの学校に通っているだけに、かなり重要な場所になりそうだ。パーティの組み替えなどを行う、メンバーの拠点になる？



◀学校内も３Ｄダンジョン形式となっている。町の施設の中でもかなり広そうだ。



▶これは、学校内にある図書室での１シーンだ。要所要所でイベントがおこる。

2 病　院

ゲームのヒロインである麻希が入院している大病院。さすがに病院だけあって、清潔な感じのする施設だ。クラスメイトたちが麻希を見舞いに来るイベントもあり、物語の発端を予感させる。



◀病院の入口、受付フロア。こうしてみると、かなり大きな病院であることがわかる。



▶ヒロインの麻希を見舞う主人公たち。このとき、まだ世界は平和な様子だ。

3 地　下　鉄

出入口が町の中央４カ所にあり、移動の際の目印となりそうな施設。地下鉄構内は３Ｄダンジョンとなっているので、どうやら戦闘もおこりそうだ。実際に地下鉄に乗れるのかどうかはまだ不明。





◀▲地下鉄構内の３Ｄダンジョン。悪魔たちが潜むには、格好の場所という雰囲気が立ちこめている。

　イラスト／まつなが　あやこ

4 コンビニエンスYAN&YIN

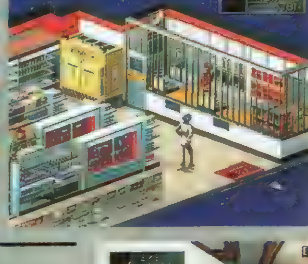
御影町にある、大手コンビニエンスストアのチェーン店。ゲームでは、当然アイテムなどの買い物をする場所となるだろう。コンビニというだけあって、その品ぞろえには期待できそうだ。今のところマップ上には1軒しか見あたらない。じつはあるイベントのあと、ここで武器を買うことができるようになるのだ。



◀コンビニエンス入口。明るい感じのお店だ。



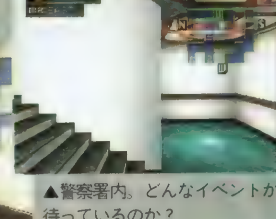
▶コンビニエンスの内部。いかにもありそうな、ありふれたお店のようだが…。



◀こちらは武器取扱い店。かなり物々しい雰囲気。

5 御影署

御影町を取り締まる警察署。現実ではあまりお世話になりたくない場所だが、ゲームでは物語に深く関わってきそう。内部は3Dダンジョンとなっており、どことなく重苦しい感じがする。



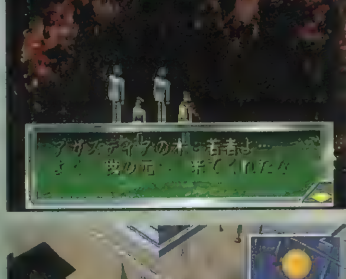
▲警察署内。どんなイベントが待っているのか？



◀協力者として入るのか、犯罪者として入るのか？

6 アガスティア

現実には存在しない施設だが、ゲーム中では非常に重要となるのがこのアガスティア。ここでは、精霊の力を借りてゲームのセーブを行うことができる。町の東側と西側の、2カ所に存在。この場所以外でセーブできるのかはまだ不明となっている。



◀この巨大な木の力を借りてセーブするのだ。

7 アラヤ神社

さまざまな近代施設が立ち並ぶ御影町では、おそらく最も古い施設。3Dダンジョンなのか、それとも回復などが行えるポイントなのか、詳しいことはまだ見えてこない。今回紹介した施設の中では、最も謎の多い場所となっている。



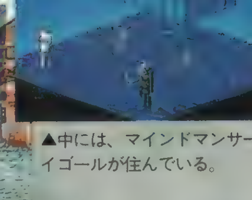
◀あまり悪魔は寄りつかなさそうだが…？

? ベルベット-ルーム

悪魔の召喚、合体、そしてペルソナの降魔などを行う施設。ある意味、最も重要な施設だ。御影町の中にあるのは確実だが、具体的にどこにあるのかは不明。おそらく、何かの建物の中にあるものと思われる。



◀ベルベットルームの入口。ここに入れるのはいつか？



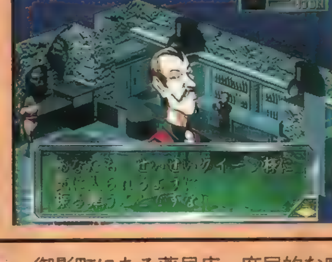
▲中には、マインドマンサーのイゴールが住んでいる。

その他のSHOPガイド

御影町には、まだまだこんな施設が存在している！

BAR

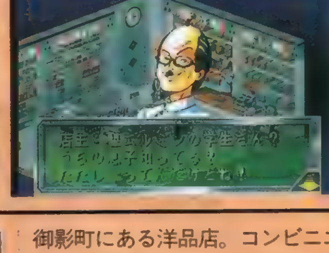
『メガテン』シリーズでは、さまざまな情報が聞けることでおなじみの場所。今回はメインキャラが全員学生ということで、アルコールの販売はなし!?



◀バーでは情報収集のほか、イベントもおこりそうだ。

サトミ

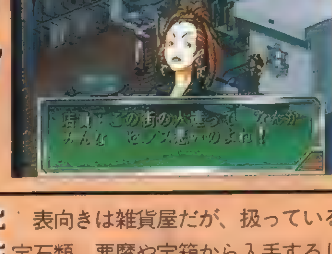
御影町にある薬局店。庶民的な感じのする、現実でもよくあるお店だ。ここの親父の息子は、聖エルミン学園に通う生徒らしい。



◀人の好さそうな親父がやっているありふれた薬局だ。

ロッサ・カンディータ

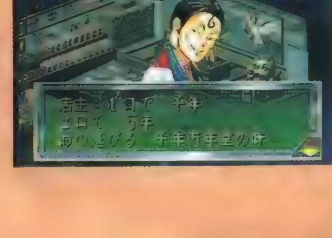
御影町にある洋品店。コンビニエンスストア同様、あるイベントがおこったあとに戦闘用の防具を売っている店に変化するぞ。



◀これはイベントがおこる前の店舗のようだ。

千年万年堂

表向きは雑貨屋だが、扱っているのは宝石類。悪魔や宝箱から入手するしかなかったこれまでのシリーズとは違い、本作ではここで購入することができる。



◀宝石を持っていれば、悪魔との交渉が有利になることも。



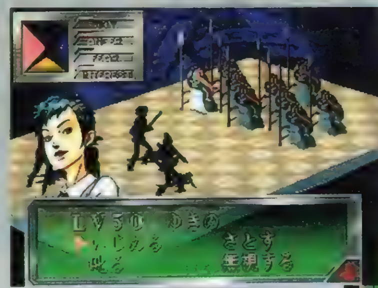
悪魔との付き合い方



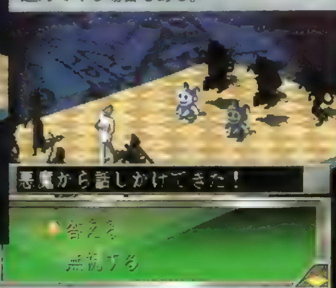
本作での登場キャラクターたちは、これまでのシリーズで見られた〝悪魔使い〟ではないので、直接悪魔を仲魔として扱うことはできない。そのため、実際に悪魔の力を借りるためには、ちゃんとした手順を踏まなくてはならないのだ。ここでは、悪魔との交渉から始まり、実際に悪魔の力を使う（ペルソナ発動）までの手順を、ダイジェストで紹介していこう。

STEP1 まずは交渉する

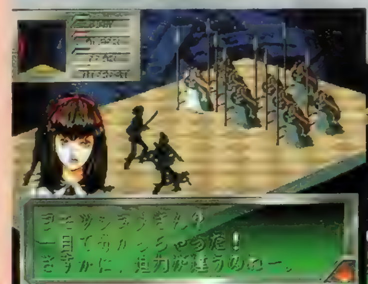
主人公たちが扱う〝ペルソナ〟は、悪魔合体によって作りだす。そしてその合体には、スペルカードというアイテムが必要となる。このスペルカードを入手するには、戦闘シーンで悪魔とのコンタクト（交渉）を試み、これで良い結果を出さなくてはならないのだ。ただ戦うだけでは、いつまで経ってもペルソナの力は使えないぞ。



▲キャラはそれぞれ4種類のコンタクトコマンドを持っているぞ。



▼ときには悪魔の方からコンタクトを申し込んでくる場合もある。



▲相手の悪魔の性格を読み、適切なコンタクトコマンドを使っていこう。



▼コンタクトコマンドの内容は、キャラごとに違うのだ。状況によって使い分けよう。

スペルカードをゲット！

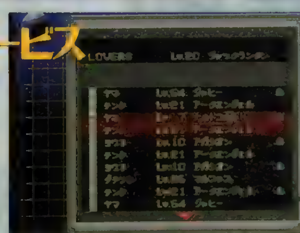
うまく交渉をまとめると、交渉した悪魔のスペルカードをもらえることがある。これが、そのまま合体の素材となるのだ。これを2枚以上集めてベルベットルームで合体させることでペルソナができる。このカード単体では何の役にも立たないぞ。



STEP2 いきなり合体する

2枚以上のカードを持ってベルベットルームに行けば、合体させてペルソナを作りだすことができる。ここでできたペルソナは、キャラの体に降魔させる（チャージ）ことで、初めてその力を使えるようになるのだ。チャージは1人につき3体まで可能で、使わないペルソナはこの部屋にストックしておくこともできる。

検索サービス実施中



◀作りたいペルソナから必要なカードを検索することもできる。



▲チャージしているペルソナの付け替えも、このベルベットルームで行うのだ。





合体の手順

左の連続写真のような流れで、合体は行われる。①②まずは2体の悪魔を召喚、③イゴールが2体の悪魔を合体、④1体のペルソナが誕生（クーフーリンか？）という感じ。この後、降魔の作業に移行。

STEP3 そしてペルソナの力を使う

チャージされたペルソナのうち、どれか１体を〝アクティブ状態〟にすることで、そのキャラは能力値などに影響を受ける。また、戦闘中にSP(精神ポイント）を消費してペルソナを呼び出す（ペルソナ発動）と、ペルソナごとに持っている魔法や特殊攻撃を使用することもできる。基本的に、魔法や特殊攻撃などは、このペルソナを介して間接的に行う。





ペルソナ使用の心得

- チャージできるのは１人３体まで
- アクティブにできるのは１体のみ
- 使えば使うほど強くなっていく



オイラたちと長く
つき合えばいい
ことがあるかもネ

ペルソナは熟練の度合いによってどんどん強くなっていく。

戦闘でもらえる〝ペルソナポイント〟を高めることにより、ペルソナはどんどん強くなっていく。具体的にいえば、呼び出すときの攻撃バリエーションが増えていくのだ。しかも、どんなに強くなっても消費SPは変化しない。呼び出すさい、どの攻撃をするかはプレイヤーが指示できるので、ペルソナポイントをため、熟練度を上げて強い攻撃を覚えていけば、戦闘がどんどん有利になっていくというわけだ。

LV6 愛染明王の場合

▼ペルソナ付きたての頃…



▼熟練度の度合いが高い



アクシデント!

合体事故が起こる場合もあるぞ!

悪魔合体でペルソナを作るとき、ごくまれに合体中に事故がおこり、ペルソナのパラメータに影響がおきてしまう場合がある。上のハトホルは成功（パラメータアップ）、下のクーフーリンは失敗（パラメータダウン）の例だ。このような微妙な変化はいままでのシリーズにはなかったこと。これを見ると合体事故には、まだまだ謎に包まれた部分があるように感じる。あっと驚く合体事故が起こる可能性も……？

ハトホルさんの場合







クーフーリンさんの場合











▲絶大な権力を握る巨悪に、アークたちはどう立ち向かう？　平和を取り戻すためには避けて通れぬ宿敵だ。



▶個性豊かな悪役キャラも、物語には欠かせない重要な要素。その強烈な個性でストーリーを彩る。

スメリアを牛耳る アーク一行の宿敵

かつてはスメリア国王マローヌ（アークの父親の実弟）に仕える大臣で、マローヌを殺害し、その罪をアークたちにかぶせた張本人。マローヌの死後、スメリアに臨時政府を設立し、実質的に国家権力を手中に収めている。世界征服の野望を阻止するために奮闘するアーク一行を、目の仇にしている。

スメリア国大臣

[アンデル]

エルクやアーク、リーザといった主人公キャラたちもモチロンだけど、『アークII』のストーリーを語るうえで忘れてはならないのが、彼らと敵対する悪役キャラの存在。ここでは物語に深く関わってくる、敵役の登場人物たちを詳しく紹介！

愛すべき(!?)悪役キャラを大紹介！



▲バレンシア城跡地でポコがアンデルに遭遇。敵の実力は未知数。たった1人で太刀打ちできるか？



あの手、この手で邪魔をしてくる悪役たち！

悪役たちの行動がエルク、アークを奮い立たせる！



ミルマーナ駐留軍将軍

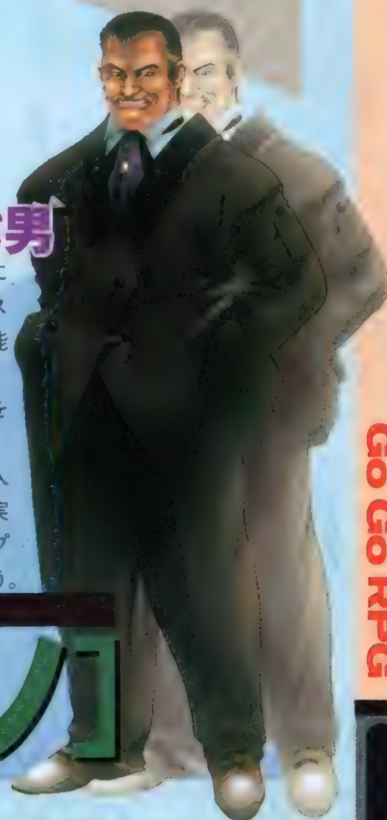
[ヤグン]

影で不審な動きを見せる駐留軍の将軍

アンデルと同じく、前作から引き続き登場しているキャラクター。ミルマーナで暴れ出したモンスターを退治するためにＭＤＯ（モンスター退治を目的とする国連のようなもの）から派遣された討伐軍を統率する将軍である。現在ではその地位を利用してかなりの力をつけており、あたかも別の目的があるかのように軍の強化に心血をそそいでいる。

エルク、アークとの対決は？

主人公たちに負けず劣らず、細かな設定とバックグラウンドを持つ悪役たち。彼らがいつ、どんな形でエルクやアークの一行と対面し、決着をつけることになるのか……。その辺も非常に気になるところだ。きっと劇的な対決の場面が用意されているに違いない。



エルクとリーザを狙う卑劣な男

表向きはアルディアにはびこるマフィアのボスだが、その実体は特殊能力機関〝キメラ研究所〟の実力者。特殊な能力を持つ子供をさらっては、収容施設〝白い家〟に監禁し、人間をモンスター兵器に改造する実験の材料にしている。そのサンプルとして、エルクとリーザを狙う。



▶3人の中ではガルアーノのみが初登場。渋めの雰囲気だが冷徹な男。

アルディアマフィアのボス

[ガルアーノ]

アークザラッドⅡ

残念ながら、発売が11月に延期になってしまった『アークⅡ』。しかし、より完成度の高いゲームをユーザーに届けるためには、これもまた仕方のないことかも。逆に考えれば、『アークⅡ』が想像を上回る完成度で登場するのが約束されたようなもの。高まる期待を胸に、11月1日を待とう。

アークザラッドⅡ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	11月1日		

前作を上回る 大迫力! よりパワーアップ

[アーク]



剣の腕もさることながら、さまざまな属性の精霊から力を授かっているアークは、精霊魔法を扱う能力にも長けている。熟達した剣技で魔物と戦いながら、同時に攻撃、回復の両方の魔法でパーティをサポートできる万能型のキャラなのだ。そのオールマイティーな能力で、『II』でも戦闘の主戦力になることはまちがいないだろう。精霊魔法の実力はさらに向上したらしく、今回は新たな特殊能力も修得しているぞ。

メテオフォール!



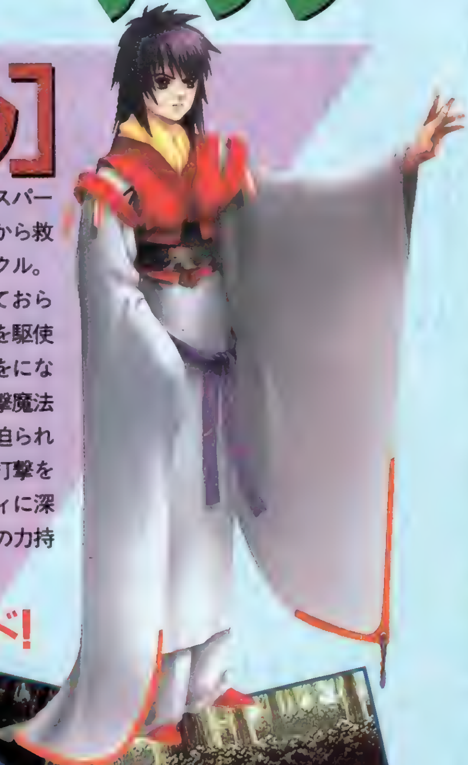
▲巨大な隕石を広範囲に落下させる魔法。範囲内にいる魔物すべてにダメージを与える。

トータルヒーリング!



▲精霊の力で、周囲にいる仲間(自分も含む)の体力を回復する。

[ククル]



前作では回復系魔法のエキスパートとして、メンバーをピンチから救うサポート役に徹していたククル。『II』でもその特性は変わっておらず、戦闘では強力な回復魔法を駆使して仲間の傷を回復する役目をになうことになるぞ。虎の子の攻撃魔法〝天の裁き〟も健在で、必要に迫られた場合には広範囲の魔物に大打撃を与えることも可能だ。パーティに深い安心感をもたらす、縁の下の力持ち的な存在といえるだろう。

ディバイド!



▲敵の体力を奪い取り、味方に分け与える。ククルの魔法の中ではかなり異質。

リザレクション!



▶戦闘不能に陥った味方を1人だけ蘇らせる。死すらも怖くなくなる究極の回復魔法だ。

[トッシュ]



アークの剣技を〝力強さ〟に例えるなら、トッシュのそれは洗練された〝技〟というイメージだろうか。前作で猛威を振るったトッシュの必殺技は、今回もモチロン健在だ。どの技も心力を著しく消費するために、アークやゴーゲンの魔法ほど多用はできないが、それでもここ一番の局面では心強い武器になるぞ。魔法防御の高い敵が現れた場合や、味方のパーティよりもレベルの高い魔物(ボスキャラなど)と戦うときに、その真価を発揮する。

桜花雷爆斬!



◀気合を込めた一撃で敵1体を攻撃する技。技を繰り出した後、桜の花弁が画面中を舞いひらめく。

真空斬!



▶離れた敵に向かって真空の刃を放つ、遠距離攻撃用の技。〝真〟の文字が、動き回るようになった。

したアーク一行の特殊攻撃!!

[イーガ]



イーガの特殊能力は、鋼の肉体から繰り出されるものばかり。それゆえ、ほとんどの技が単体攻撃で、広範囲にダメージを与えるには不向きだ。しかし、一撃必殺の破壊力では他の追随を許さない。



鬼神流影破!

▶超高速の蹴りで魔物を貫く必殺技。



旋風激蹴!

▲回転しながら蹴りを出し、周囲の敵を粉砕する。

[ポコ]

前作同様、さまざまな楽器を武器に魔物と戦うポコ。彼が使う特殊能力は、優しい音色で味方の体力を回復したり、逆に衝撃波で魔物を吹き飛ばしたりなど、バラエティに富む。見た目にも楽しい。





癒しの竪琴!

▼心地よい澄んだ音色で、周囲にいる味方の体力を回復させる。



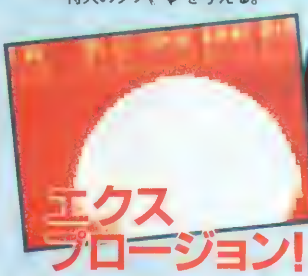
オーケストラヒット!

◀重厚な音の波に敵を包み込む。ポコがいっぱい。

[ゴーゲン]



ゴーゲンは攻撃魔法専門のキャラクターだけに、その特殊能力が持つパワーは壮絶きわまりない。その最強クラスの技ともなると、飲み込まれた魔物を確実に死に至らしめる殺傷力を秘めている。攻撃力だけなら戦士をも上回る、戦闘の要だ。



エクスプロージョン!

▼敵の頭上に大爆発を起こし、特大のダメージを与える。



ダイヤモンドダスト!

▲空気中の水分を氷の結晶に変えて、魔物を攻撃する。炎属性の敵に効果的。

魔物の特殊攻撃も公開!



爆裂手裏剣



スピードアップ



ファイヤーブレス

特殊能力を使えるのは、なにも味方のキャラクターばかりではない。パーティに襲いかかる魔物たちも、その特徴や属性に合わせた魔法や技などを使ってくるぞ。ここで紹介する"爆裂手裏剣"、"スピードアップ"、"ファイヤーブレス"もその一部。前の2つはともかくとして、"ファイヤーブレス"は確率的に稀にしか使えない技なのだ。他にも、魔物専用の強力な技や魔法が存在することは十分考えられる。

ガルムヘッドの場合



あの『アークザラッドI』が

過去の名作を、¥2,800という格安の価格で再販する"プレイステーション・ザ・ベスト"。そのタイトルの中に、前作の「アークザラッド」も含まれていることを知っていたかな? もう発売中なので、前作をまだ持っていない人は、手に入れるチャンスだぞ。

¥2,800にて再登場!





新事実発覚!!噂のS・RPGは

ヴァンダル

これまでは、戦略性にすぐれた3D戦闘部分ばかりがクローズアップされてきた『ヴァンダル〜』だが、ゲーム中の随所に挿入されるという〝ムービー〟のクオリティも、非常に高いことが発覚したのだ。その美しさをじっくりとチェックしてくれ！

多くの美麗かつ重厚なムービーによってストーリーが展開するのだ!!

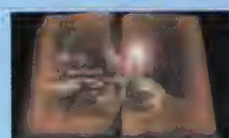
『ヴァンダル〜』の魅力は、3D戦闘だけじゃなかった!! ゲーム中の随所に挿入されるムービーも、とにかく超スゴイのだ。下のオープニング画面を見てもらえればわかると思うが、その非常に高い表現力が、重厚な人間ドラマの始まりを十分に予感させてくれている。このハイクオリティなムービーと3D戦闘が、交互に連続していくことにより、プレイヤーはストーリーにどんどんと引き込まれ、かつてのRPGにはない、感動と興奮が存分に味わえることだろう。そう、これこそが『ヴァンダルハーツ』の最大の魅力だったのだ!!



▲オープニングムービーの1コマ。歴史書に記されてある、サステガリア大陸に起こったさまざまな出来事が、美しい音楽と、ナレーションにあわせてつづられてゆく。

基本コンセプトは3Dと2Dの融合！

ムービーといえば、現在ではフル3DによるCGや、セルアニメーションが主流だが、この「ヴァンダル〜」は〝3DによるCGと2D一枚絵の融合〟に挑戦しているぞ。ストーリー中盤以降には実験的なカットも入る予定。果たしてどんな画面になるのだろう？



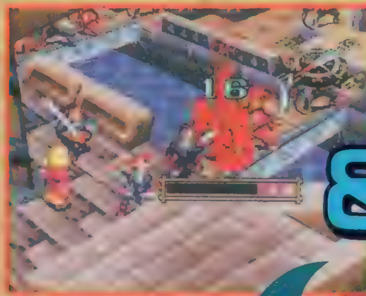
▲ストーリーの〝重み〟がひしひしと伝わってくる。

本邦初公開！

これがオープニングムービーだ！



ムービーもスゴイのだ!!



迫力の3D戦闘

&

美しいムービー



ヴァンダルハーツ 失われた古代文明

これが『ヴァンダル〜』の魅力だっ!!

ヴァンダルハーツ 失われた古代文明			
ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月25日予定		

繰り広げられる熱き人間ドラマ！ ストーリーにも注目だ

今回入手したムービーから推測すると、どうやら賢者アレスという〝英雄〟が、ストーリー上で重要な役割を持っているようなのだ。〝世代に引き継がれていく責任〟が、このゲームのテーマであることを考えても、このアレスと主人公であるアッシュには何らかの関係がありそうだ。このようなキャラ同士の興味深い因果関係も、綿密に設定されているぞ。ストーリーにも注目なのだ!!



主人公 アッシュ



この2人には どんな因果関係が？

STORY

サステカリア大陸、中央部に広がる肥沃な地域は、古の救世主、トロアの末裔である神聖アッシャー王朝によって、千余年もの間、統治されてきた。未来永劫続くかと思われた王国の繁栄のなかで、王侯貴族達は徐々に退廃的な享楽へと身を沈め、かつて神聖視されたトロアの教えも、いつしか忘れ去られていった。この世紀末的状況に於いて、圧政に苦しむ民衆は、賢者アレスの指導の下、解放軍を組織し、王国に叛旗をひるがえす。後世、革命戦争と呼ばれる内乱の勃発である。対する王国軍の反抗は苛烈をきわめたが、知略に長けた賢者アレスと、不退転の意志を持って前進する解放軍の前に敗走を重ね、ついに崩壊の憂き目を見る。その後、勝利した革命軍によって、議会制を柱とした大陸初の共和制国家「イシュタリア」が誕生した。だが新政府盟主の座を嘱望された賢者アレスは、戦後いずこへか姿を消し、その消息は今日に至るも定かではない。

そして15年後、新たな動乱の影がイシュタリアをつつみこもうとしていた——。

〜オープニングムービーより



※画面はすべて開発中のものです。

伝説のオウガバトル

ゼテギネア大陸に真の平和を!

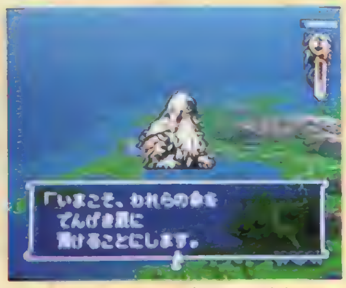
SFCで人気のリアルタイムS·RPG、PS版も制作快調!! 今回はこのゲームを知らない人のために、基本的なゲームシステムを紹介するぞ!

伝説のオウガバトル

ジャンル	S·RPG	価格	未定
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) マウス
発売日	9月予定		

ゲームはリアルタイム! 素早い判断が重要だ

神秘的なBGMと美麗なグラフィックで独自の世界観を築き上げている「伝説のオウガバトル」。このゲームを見るときにはついそういったハデな部分に目を奪われがちだが、実は状況に応じた素早い判断が必要とされる、リアルタイム制を採用したゲーム性も秀逸なのだ。PS版でももちろん完全に再現されているぞ。今回はその魅力的なゲームシステムを掘り下げて紹介していこう。

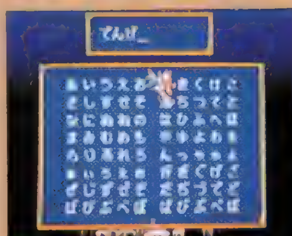


▲PS化にともない、グラフィックとBGMはさらに強化。SFC以上が楽しめる!!

MISSION 1 まずは運命の選択からスタート!

「伝説のオウガバトル」の魅力の1つが、美しいビジュアルを利用したキャラメイクだ。ゲームを始めると、その後の冒険をともにする占星術士ウォーレンが登場し、ランダムでプレイヤーにいくつかの質問を投げかけてくるぞ。この質問の答え方によって主人公キャラのステータスが決定するのだ。ちなみに職業はロードに決定されているが、質問の答え方によってサムライタイプやウィザードタイプなど、4種類に別れるぞ。これにより、その後のプレイスタイルにある程度の違いが出てくる。ゲームをより快適に楽しむため、好みのキャラができるまでキャラメイクを繰り返すのもいいだろう。





▲こんな質問に答えていく。まずは素直に答えてみるのもいいかもしれない!?

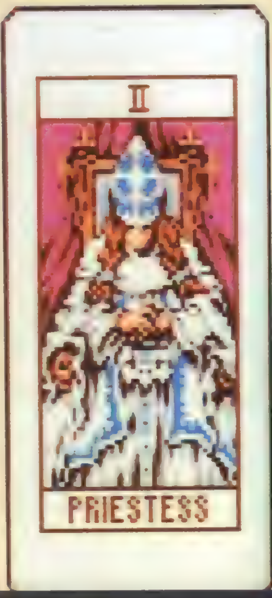


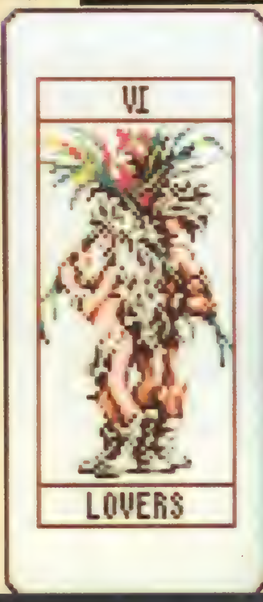
▲ココで出てきたタロットカードはもらえてしまうのだ。



できたのはこんなキャラ!!

▲暗黒のウィザード系? 聖なるクレリック系? どれがいいかな。







大アルカナ27枚に秘められた運命の道筋!

キャラメイク時の質問は、その時に引いたタロットカードの内容に準じている。実際のタロットカードの意味を知っていれば、ある程度は好みのキャラを作りやすくなるだろう。このキャラメイク時に登場したカードは、最初から手持ちのカードとして使うことができるぞ。キミの冒険の心強い味方となってくれることだろう。カードの効果については右上で。

タロットカードは、それぞれ１枚につき１回、使用することで特殊効果を発揮することができる。持てる枚数に限りがあるうえに１度使うとなくなってしまうが、敵に大ダメージを与えたり、味方の体力を回復してくれたり、と便利なものが多い。うまく使いこなすことで、かなり楽に戦闘をこなすことができるのだ。タロットカードは、基本的に都市を解放したときにもらえるぞ。



カードに秘められた神秘の魔力で敵を撃滅せん!!

MISSION 2 部隊を編成し、進撃させろ!





ステージ攻略の際、もっとも最初にすることになるのがユニットを組み合わせての部隊編成。基本的にユニット５つで１部隊を編成することになる。組み合わせにより空中部隊や水中部隊を作ることもできるのだ。また、どのユニットも前衛、後衛で攻撃方法が異なるので、登場する敵のタイプに合わせてうまく編成する必要があるぞ。





◀▲PS版では、中継点も設定可能。目的地へのルートもいろいろ考えられるぞ。戦略性がアップしたのだ。

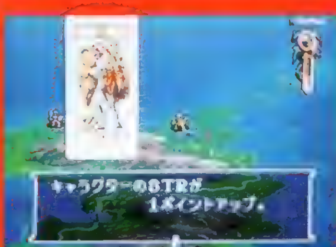
セーブシステムの改良で戦略性UP

気になるセーブだが、PS版では１つのセーブに２ブロックを使用する。１枚のメモリーカードで７つまでセーブデータを取っておけるのだ。また、SFC版とは違い、ステージ攻略中でもセーブが可能になった。これでいろんな戦略が考えられるね！



タロットカード その隠された効果

タロットカードを入手できるのは都市を解放したときだが、その際、引いたカードによってステータスがアップしたりカオスフレームが増えたりと、特殊な効果が現れる。中にはマイナスの効果もあるので、カードが満タン時は引かないという判断も必要かも!?

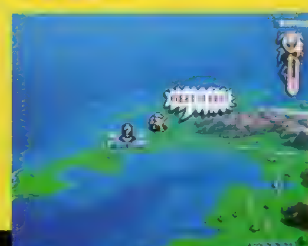


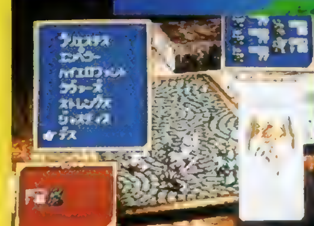
MISSION 3 部隊が接触したら、戦闘!





部隊を編成したら各部隊ごとに目的地を決定。するとユニットは、リアルタイムでマップ上を進撃していくのだ。マップ上で敵部隊と味方部隊が接触すると戦闘開始。敵味方のユニットが素早い順に攻撃を繰り出すのだ。また、戦闘画面はポリゴンで描かれていて、ＬＲボタンで回転させることができるぞ。迫力ある戦闘シーンが楽しめるのだ！



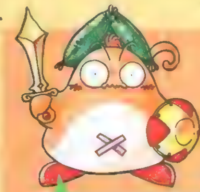


▲敵と味方の部隊が接触したら、戦闘開始だ。
◀戦闘シーンは自分の好きなアングルで見られるぞ。



冒険へと旅立つ君におくる…
モンスター図鑑なのだっ!

それぞれ違った特徴を持つ7種類の迷宮を舞台に、トレジャーハンターの〝テンション〟が秘宝を求めて冒険を展開する「王宮の秘宝テンション」。今回は、ダンジョン内で登場するモンスターたちの特徴を、系統ごとに分けて紹介するぞ。あらかじめモンスターの特徴を知っておけば、初めて戦うときでもそれなりの対抗策を立てられるはずだ。冒険に旅立つ前に、しっかり予習しておこう。



モンスター基礎知識編 その1

ダンジョンの性質によって出現モンスターの特徴もちがうのだ

「火炎の洞窟」では火の属性を持つモンスターが多く出現する、といったように、ダンジョンの性質と出現するモンスターの特徴は密接なつながりを持っている。主人公が現在どのダンジョンにいるかを把握することで、おおよそモンスターたちの弱点も想像できるので、うまく活用しよう。



▲最下層でスペシャルの宝を守っているドラゴンは、ダンジョンの象徴ともいうべき存在である。



スライム系

群れをなして侵入者に襲いかかるダンジョンの先兵たち。主人公のレベルが低いときに数で押されると、それなりに危険だ。



スライム

▲低層のダンジョンでよく出現する。ゲームスタート時の経験値稼ぎにはもってこいの相手だ



ヘルウォーター

◀スライムの上位モンスター。確かに強くなっているが出てくる階はやっぱりザコ

1000回遊べるダンジョン 王宮の秘宝 テンション





シーフ系

主人公に対して攻撃はしてこないが、手持ちの武器や防具などのアイテムを奪って逃げるという、やっかいな特技を持っている。予備の装備品や貴重なアイテムを持っているときには近寄らないほうが無難だろう。



大泥棒

▶こそとろよりもHPが高く、簡単には倒せない やはり手くせは悪い



こそどろ

◀ゲームの序盤に多く出現する。比較的経験値は高いので、盗まれるようなものを持っていなければ戦おう



透明人間系

帽子とネクタイとサングラスを粋に着こなす透明なモンスター。衣類を身につけたら透明な意味がないと思うのだが？ ムチを使って強烈な一撃を繰り出してくるぞ





クリアソルジャー

◀ゲーム中盤～終盤にかけて登場。非常に攻撃力の高い、やっかいな相手

透明人間

▲一見なにかと思いきや、よく見ると帽子やネクタイを着用した透明人間なのだ

ヘビ女系



神話の怪物を思わせる異形の女性モンスターたち。モンスターの中ではかなり高位に位置する種族で、比較的ダンジョンの下の階に出現する。攻撃力の高い強敵だ。



ヘビ女

▲[illegible]攻撃力が高いので、強力な防具を装備していなければ逃げたほうがいい。



スネークデーモン

◀攻撃力がアップし、さらに1ターンに2回攻撃してくる。倒すのはかなり困難だろう。

幽霊系



のらりくらりと逃げ回りながら、火の玉で遠距離攻撃をしかけてくる。性格は臆病なようで、こっちが追いかけているかぎりは攻撃はしてこない。



ベロベロ

◀序盤の超難敵であるベロベロ「水の中のダンジョン」に入って、すぐに会ってしまったら死を覚悟しよう。

レロレロ

▶[illegible]火の玉を飛ばす。壁際に追いつめて倒そう。HPは低いので倒すのは簡単



ンジョン探索型RPG!

ション



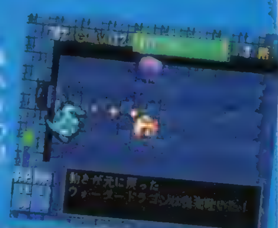


ドラゴン系



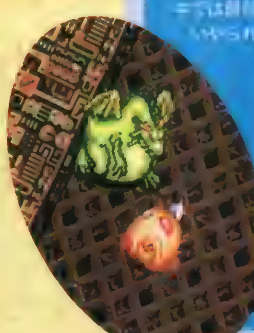
それぞれのダンジョンのボスともいえる、最強のモンスターたち。倒すと"スペシャル"と呼ばれる宝を落とし、それが次の迷宮の鍵になっている。

▶「水の中のダンジョン」[illegible]ドラゴンの[illegible]



ウォータードラゴン

◀ドラゴン[illegible]



グリーンドラゴン



モンスター基礎知識編 その2

モンスターたちは様々な得意技を持っている!

主人公のテンションは、魔法を購入することでさまざまな魔法が使えるようになるのは前号で紹介したよね。それと同じように、モンスターたちも特殊な効果を持つ得意技を使うのだ。遠距離から攻撃したり、毒やマヒなどのステータス異常を引き起こしたりと、その効果は多種多様。ランクの高いモンスターの中には、複数の特殊攻撃を持っている者もいるぞ。モンスターの切り札には要注意だ。



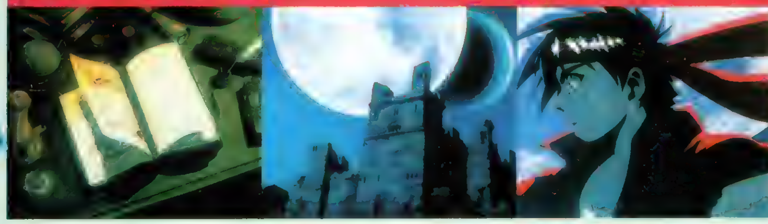
▲幽霊系の火の玉やシーフ系の"盗み"も立派な特殊攻撃だ。

王宮の秘宝
テンション

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	バップ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月予定		

ワイルドアームズ

初公開! オープニング



今号は、初公開のオープニングムービーと体験版から明らかになった序盤のストーリーの見どころをチェックするぞ。

ストーリーの流れとマルチオープニングシステムをチェック!

それぞれの理由で旅をする3人の主人公たちを、キミが出会いへと導くことができるのが『ワイルド アームズ』のマルチオープニングシステムだ。ゲームスタート時には、3人それぞれの出発地点から物語が始まるが、誰から始めるかはプレイヤーの自由。出会いまでの物語を体験することで、3人の境遇や性格について知ることができるぞ。



◀ゲームをスタートすると、誰のストーリーから始めるか選択することになる。



◀あちこちの町にいるオウムに話しかければ、セーブ＆キャラクターの変更をすることができるぞ。

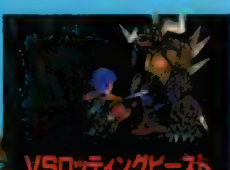
キャラチェンジはここで

ロディ

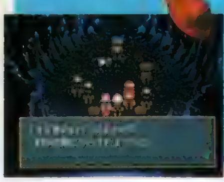
●出発地点:サーフ村



旅の途中で滞在していた村で、薬草を取りに禁断の洞窟、ベリーケイブに入ってしまった子供を助けるため、モンスターの巣くう洞窟へ向かう。洞窟から現れたモンスターは退治したものの、封印を解いたということで村を追放されることに。厳しい自然の中で生きる村人の状況がわかる。



VSロッティングビースト



▲聖なる薬草の実によって、洞窟の奥に封じられていたモンスター。

◀平穏な日常を求める村人たちの反応は、冷たいものだった。

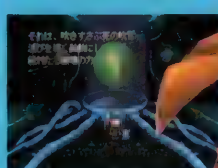
ザック

●出発地点:記憶の遺跡

"絶対たる力"を求めて、怪しげな情報を頼りに訪れた記憶の遺跡。だが、トラップにかかって地下へ落ちてしまい、脱出するためにさまざまなトラップをくぐり抜けることになる。そして、ザックが遺跡の奥で発見した記憶装置には、高度な文明を築いた種族、エルゥのメッセージが残されていた……。



◀壁から突き出る槍をダッシュでかわす。



▲メッセージが語るリリティアとは……?

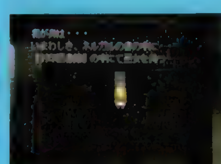


セシリア

●出発地点:クラン修道院

修道院での魔法の修行が終わろうとしているある日、彼女に不思議な呼び声が届く。その声に従って、足を踏み入れた封印図書館で、本の魔獣ネルガルに封じられていたガーディアンと出会うことになる。序盤は、封印図書館の入口を探して修道院の人々に話を聞いて回る、AVG風の展開になっているぞ。







VSネルガル

▲封印図書館は、さまざまな禁書をおさめた場所。

▶訪れた者を本の中に閉じこめようとする魔獣。

アーデルハイドの町へ

ムービー

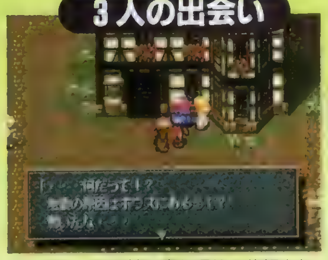


運命に導かれた若者たちはファルガイアの未来をかけて荒野に挑む!

アーデルハイドの町で3人は出会い、そしてともに戦う!

サーフ村を追い出されたロディ。〝リリティア〟の手がかりを求めるザック。守護獣の言葉を胸に帰国したセシリア。3人は、それぞれの理由からアーデルハイド公国を訪れることになる。やがて、北の遺跡〝リリティアの棺〟で起こった事故のことを知った彼らは、力を合わせて遺跡に挑むことに。遺跡の中には、3人の特技を使わないとクリアできないトラップが、いろいろと仕掛けられているぞ。

3人の出会い



▲リリティアの棺の魔物退治を依頼されて他のキャラに話しかけると、仲間に！

▼遺跡の奥で待ち受ける魔獣。電磁波や磁力を操る強力なモンスターだ！



VSマグニートータス

▶事件も解決し、アーデルハイド公国では古代文明博覧会が開催される。その会場には、各地で発掘された3体のゴーレムも…。



発掘された古代兵器



◀遺跡の奥には、魔族との大戦で人間側の切り札となった最強兵器ゴーレムの一体、氷の女王と呼ばれる〝リリティア〟が眠っていた。

魔法 戦略に合わせて魔法をクリエイト!

セシリアの魔法は〝クレストグラフ〟というカードに、紋章を組み合わせて作る。第1段階の魔法は初めからすべて作れるが、クレストグラフの数は限られる。どの魔法から作るかが、戦力に大きく影響するぞ。攻撃魔法と補助魔法を、うまく使い分けよう。



▲一見地味な補助系の魔法も、戦いの中では重要な役割を果たしてくれるぞ。

ITEM 戦闘をサポートするアイテムあれこれ

戦闘の役に立つアイテムにも「ワイルド アームズ」ならではの物が、いろいろと用意されている。さらに、セシリアはフォースアビリティ〝ミスティック〟で装備品に秘められた魔力を引き出して、特殊な効果を発揮させることもできるのだ。

バレットチャージ



◀ロディの特殊攻撃、アームの弾薬を補充する。

秘伝の書



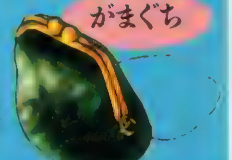
▶ザックの特殊攻撃の消費MPを減らせる。

ブリーズケープ



▶秘められた魔力で風のベールを展開する防具。

がまぐち



▶これを装備して戦うと、お金が多くもらえる。

ワイルド アームズ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月予定		

SPECTRA

スペクトラルタワー


No.15ドラゴンバスター

龍の皮で作ったと思しき盾を持つ、ドラゴンバスター。自信満々な表情だ。


No.17美しき戦士

片目をつぶってウインクして見せて、ついでにバラまで持っている、ベタベタな戦士。


No.25超戦士

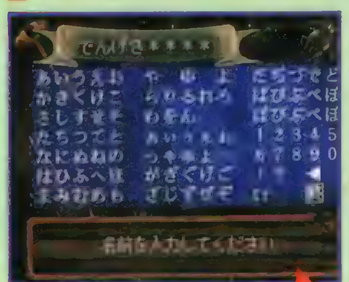
2つの武器を手に、おそろしい形相でにらみつける、超戦士。暴れそうな感じ。

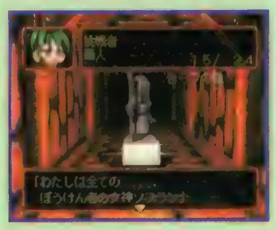
～ダンジョンに入る前に～

ダンジョンに入る前にやらなければならないことといえば、キャラクターメイキング。番号入力によるユニークなキャラクターメイキングから実際にダンジョンに踏み入るまでを、順を追って説明しよう。

今回の記事では、ダンジョンに入る前のキャラクターメイキングと、実際にダンジョンに入ってからのマップ画面とバトル画面を簡単に解説していこう。各キャラクターごとの特性やステータスの内容、能力継承システムなどの詳細は、また次回以降を待ってほしい。

さて、キャラクターメイキングだが、番号（5～8ケタ）入力によって職業が決まるというのは、再三紹介してきた通り。かなり厳しい確率ではあるが、極めてまれに、いきなり超戦士や将軍といった上級キャラクターの番号を入力することもあるだろうが、たいていは旅人やシーフといった基本の10キャラで落ち着く。だからといってがっかりすることはないぞ。能力継承システムをうまく使えば、初期値の超戦士よりも使える旅人を作ることだってできるのだから。



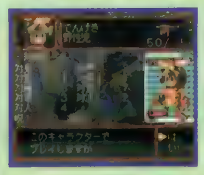


◀◀何も入力しないと、挑戦者などという名前が勝手につく。

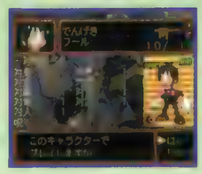




▲とりあえず自宅の電話番号あたりからはじめるのが無難。その番号を足したり引いたり掛けたりして、できるキャラの違いを確かめよう。



◀なんでも食べてHPを回復する野生児。



◀番号を何も入力しないと、こんなキャラが。

今回公開された新キャラクター!!

新キャラクターの公開は、今回まで。次号以降は、キャラごとのステータスの特徴を解説していこう。


No.20オークキラー


No.22バトルマスター


No.38バーサーカー


No.64いかさま師


No.70侍


No.72カラテマスター


No.76ヌケニン


No.78武道家

発売日決定！ そして、今明かされる新新システムの真実!!

発売日も10月4日に決まり、そして今回からはいよいよプレイ可能なROMを使っての記事をお送りする『スペクトラルタワー』。まず様々なシステムの確認からはじめよう。

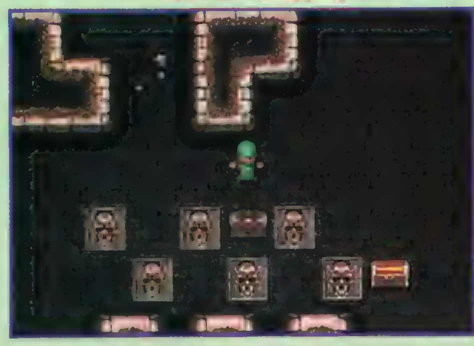
スペクトラルタワー

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイティアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月4日		

～ダンジョンに入ってから～

実際にダンジョンに入ってからは（最初にゴブリンタワー、泥棒タワー、クイーンローズタワーの3つから選ぶ）、マップ画面とバトル画面の2つに大きく分けられる。それぞれの特徴をまとめてみよう。

マップ画面



バトル画面



マップは自動生成方式だ

「スペクトラルタワー」のマップ最大の特徴は「ローグ」と同じ自動生成方式。ゴブリンタワーの6F以降は、すべて入る度にマップが変わるのだ。またマップ上に数多くのトラップが設置されているのも重要なポイント。敵も自分も完全リアルタイムで動くACTっぽいゲーム性を、よりいっそう高める効果があるのだ。

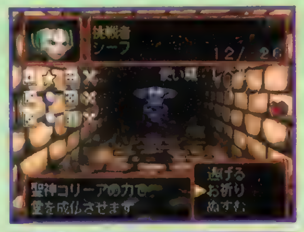
斬新簡単サイコロバトル！

バトルの勝敗は、サイの目ひとつで決まる。通常は1が出ればクリティカル（詳細は次号以降）、2、3が出れば攻撃成功で、プレイヤーの勝ち。それ以外だと負けになるのだ。キャラクター毎の「対○（対霊、対鬼など）レベル」が高ければ、4や5が出ても勝利できる場合もある。



親切な解説も

ゴブリンタワーの1～5Fは、初心者のための解説マップになっている。塔内のトラップなどを、解説してくれるのだ。



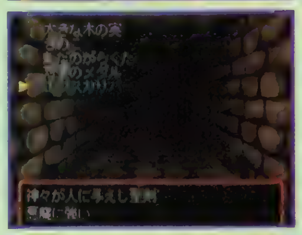
必殺技も多彩

キャラクター毎の設定にあわせた必殺技も非常に多彩。フール以外には必ず役立つ技があるので、うまく使っていこう。



宝箱も運次第

宝箱にもレベルがあり、サイの目ひとつで開くか開かないかが決まるのだ。キャラによって、有利不利が違うぞ。



アイテム確認

戦闘中には、アイテムが使えない。武器の装備や、HP、ステータスの回復など、アイテムはすべてマップ画面で使うのだ。



能力継承とは

黒いキャラクターが、前回のキャラクターの死体。これに触れることで、ステータス（すなわち能力）を継承できるのだ。



能力継承後…

左の画面写真は、クレリックの能力を継承したシーフ。対注（注意レベル）だけでなく、対霊レベルも上がっている。



表情だけは他のキャラにも負けないりりしさなのだが、どうしてもマヌケに見える…。



塔の中という設定で、どれだけその力を発揮できるのだろうか……、チト疑問な海賊。



侍との違いは、二刀流のカタナと、立派なおひげ。顔のキズもない、将軍。

ライトスタッフのRPG2タイトルを大紹介

RPGカタログ

今回のRPGカタログは、発売が待ち遠しいライトスタッフのRPG 2 タイトルをどーんと紹介するぞ。この夏はこれでしっかりと予習しておいて、発売まで首を長くして待っていよう。

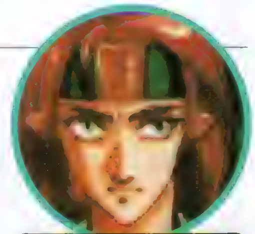
ブルーフォレスト物語 ～風の封印～

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ライトスタッフ	対応周辺機器	未定
発売日	11月予定		



主人公によって物語が変わる!

今年４月に３ＤＯで発売されたＲＰＧ『ブルーフォレスト物語』がＰＳに移植されるぞ。この作品は1990年に発表された人気ＴＲＰＧ（テーブルトーク）が元になっているのだ。プレイヤーは右で紹介している２人の主人公のうちどちらかを選ぶことができ、〝序章〟のプレイの仕方次第で、主人公の性格が決定されるのだ。この主人公の性格によって、その後の〝本編〟のストーリーに影響するだけでなく、エンディングも変わってくるぞ。さらに、一度〝本編〟をクリアした後にもう一方の主人公でプレイすると、前回プレイヤーのとった行動がそのまま物語に反映されるのだ！



ヴァルエルス

▲小さな村の村長の息子で妹想いの少年。ある事件によって覚醒した禍々しい力が、彼を外の世界へと旅立たせる。



ラクジット

▲本来の力に目覚めていない魔族の少女。魔族らしからぬ容姿を気にしていて、普段は全身を仮面と鎧で覆っている。

性格診断





▲〝序章〟をプレイしていくと、分岐点がいくつか出てくる。このとき何を選択したかによって主人公の性格が決定するのだ。

◀プレイヤーの性格を反映して出来上がったキャラクター。ストーリー展開だけでなくキャラのグラフィックも変わる。

FIELD



◀町や村をはじめフィールド画面はトップビュー。いったいこの道の先にどんな冒険が待っているのか？

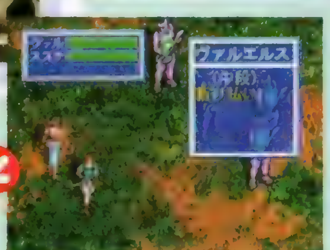


▶原作の持つ〝東南アジア〟風の雰囲気を忠実に再現した町並み。町の真ん中にいるのは誰かな？

BATTLE



▶戦闘は「構え」という独自のコマンドによって攻撃や防御、魔法などを使い分けるようになっている。



▲戦闘に入ると画面はクォータービューに切り替わる。このときの画面効果は実に多彩。戦闘はコマンド選択式だぞ。

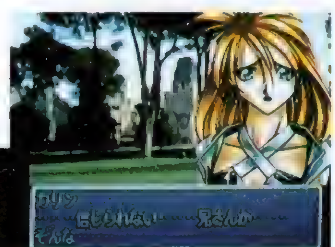
アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～

ジャンル	RPG
メーカー	ライトスタッフ
発売日	年内予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

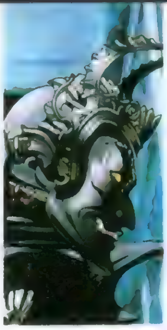
ＰＣエンジンで好評だった『アルナムの牙』の続編にあたるＲＰＧ。この作品は前作から五万年後の荒廃しきった世界が舞台で、主人公クスミダたちが大活躍するぞ。戦闘システムのパワーアップはもちろん、キャラクターが織りなすドラマも見逃せない。



▶ＰＳならではの３Ｄポリゴン MAP。フィールド上の敵シンボルと接触すると戦闘に突入するぞ。



▲これはイベントシーンの１つ。キャラクターデザインは『エメラルドドラゴン』でおなじみ、木村明広氏だ。



本物は、RPGの世界を変える。

ペルソナ

多感な青春時代、だれもが人生を大きく左右する選択にせまられる
この時、冷静に自分を見つめ直せる人は意外と少ない。
—本当の自分を発見する—
これは簡単そうで難しいこと。しかし、すべてはここから始まりここに帰結する

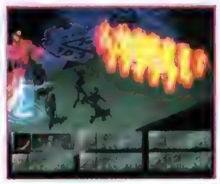


PlayStation™

女神異聞録 〜ペルソナ〜

BE YOUR TRUE MIND





画面は開発中のものです。

プレイステーション専用
ロールプレイング(1人用)
9月発売予定
予価6,800円(税別)
©1996 ATLUS.



ガンバードに続く縦スクロールSTG「ストライカーズ1945」好評発売中!

STRIKERS 1945™

ストライカーズ1945

- ●読込みの時間を感じないスムーズなゲーム展開!
- ●コンシューマ・オリジナルモードを仕様追加!
- ●第二次世界大戦を舞台にした超硬派シューティングゲーム!
- ●実在する各国の名戦闘機6機から選択!
- ●オプション護衛機による多彩なフォーメーション攻撃!
- ●敵兵器には実戦配備されなかった超兵器が多数登場!

プレイステーション版/セガサターン版 縦スクロールシューティング
共に価格5,800円(税別) 好評発売中!
©1995,1996 PSIKYO.SALES BY ATLUS.

■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。 3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は〜」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00〜18:00 祝日除く

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

PlayStation



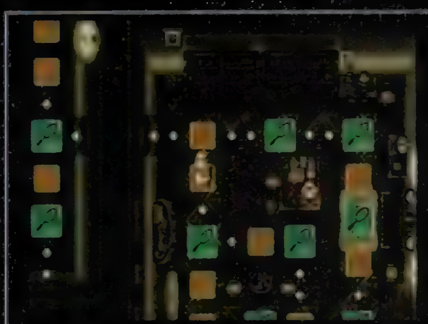
プレイステーション用ソフト　本格推理ボードゲーム

ザ ゲーム オブ プルーフ　予価5,800円(税別)

※画面写真は開発中のものです。



最大5人まで同時プレイ可能。あなたは、誰よりも先に真犯人を見つける事が出来るのか？



推理作家・辻真先氏による完全オリジナルシナリオ。毎回変わりゆく「犯人・殺人状況・アリバイ・凶器」の数々。



プレイヤーは手持ちのカードを使ってコマを進め、推理を働かせながら、真犯人を突き止めていく。

ザ ゲーム オブ プルーフとは・・・

Proof（証明）の名の通り、数々の証拠を集め、容疑者を追求し、殺人事件の真犯人・証拠を発見するゲームです。

yutaka

発売元　株式会社ユタカ
東京都台東区駒形2-5-1 〒111


PlayStation
失われた文明マヤ。
古の扉が開かれる時、伝説もまた甦る。
高度な天文知識を持ち、独特の文化を築いたマヤの人々は、
一方で生けにえを捧げる、残酷な習慣をあわせ持っていた。
だが、その文明も、今では密林の奥深くへと葬られている。
アドベンチャーゲーム
STONE WALKERS
ストーンウォーカーズ
9月20日
発売予定!
定価 5,800円(税別)
キャスト
ランディ 田中 秀幸
クリス 横山 智佐
ちひろ 小森 まなみ
梨花 八木田 真樹
カハ・パルマ 熊谷 ニーナ
〜他〜
SUNSOFT サン電子株式会社
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F
TEL. (052) 252-2241
サンソフト公認ファンクラブ「アクアリズム」会員募集!!
会報誌・イベントなど盛りだくさん!!入会希望の方は、下記の宛先に"90円切手を6枚"同封し、郵便にてお申し込みください
[宛先] 〒160 東京都新宿区揚場町1番3号 グロリアビル5F サン電子株式会社「アクアリズム」事務局まで
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です


PlayStation
大当り
本日開店
満員御礼
SANKYO FEVER
ダウンタウン劇場
絶賛発売中
標準価格¥5,800(税別)
あの、松ちゃん&浜ちゃんが
プレイステーションで大暴れ!
大爆笑リーチをはじめ、
実機の迫力をそのまま再現!
大当り中には、生の声で割り込み
ギャグもあり、面白さ満載!!
©ティー・イー・エヌ研究所 © SANKYO © JAPAN VISTEC © 吉本興業
ハンドル型コントローラ対応
SANKYO ASUKA
SANKYO
インターネット
ホームページ公開中!
INTERNET
http://www.sankyo-fever.co.jp/
㊙『ゲームソフト』情報を公開中。ここにアクセスすれば、必ずためになる未公開情報がいっぱい見れるぞ!
SANKYO FEVER
実機シミュレーション
絶賛発売中
標準価格¥6,800
(税別)
SANKYOの最新機種を
実機データそのままに移植!
月
日
日直 松本
日直 浜田
ユーザーサポート
TEL:03-5467-3843
月曜～金曜 10時～15時(祝・祭日を除く)
株式会社
ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL03-5467-3580
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
探しにおいでよ、わたしの部屋に！
大切なもの、見つけてくれる？
美少女探索アドベンチャー
Nap:Nap
初登場！実写3D映像で美少女に大接近。
Madoka Ogawa
Mie Hayashi
Shizuka Isami
■GenTrix®
Shizuka
GenTrix
■Opening
■Puzzle
Mie
■Secret
Mie
■Searching
Mie
●専用電話番号 03-3280-4374 ●インターネット http://www.iijnet.or.jp/gen/napnap ●発売/10月 ●価格/未定
©GENTECH CORP. ©EVER PERFECT DEVELOPMENT LIMITED / (株)ドーモコーポレーション / (株)南山堂 / (株)アクス / (株)アイ・ビー・アール / (株)アンカー / (株)三英 / 杉田美晴 / Cooperator : SoftCapital.Inc
®「Nap・Nap」「GenTrix」は株式会社ゲン・テックの登録商標です ●画面は開発中のものです。内容の変更の可能性があります
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
株式会社ゲン・テック
〒150 東京都渋谷区広尾5-19-9 広尾ONビル2F

新作●ソフトステーション Soft Station

ジメジメした梅雨があけて、ようやく夏もこれからが本番！　みんな夏バテなんてしてないかな？ PSソフトは暑さなんて関係なく元気いっぱい！ そこで今回も、暑中見舞いの代わりに内容てんこもりで、最新情報をお届けしちゃうぞ。

VOL.27

ぷくんパ
女子高生の放課後…

初心者歓迎！　ギャルゲー好きなら、なお歓迎!!
高校生ギャルたちが登場する新感覚の落ちゲーが登場だ！

ジャンル	PZG	価格	¥4,980
メーカー	アテナ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月予定		

GALてんこ盛り！ 女子校を舞台にパズルでバトル!!

登場キャラ８人がみんな可愛い女の子（しかも女子高生！）というＰＺＧが登場するぞ。上から降ってくる一組の玉を操作して、同じ色の大玉を３つ以上並べて消すと、近くにある小玉が大玉に変身するという、いわゆる〝落ちゲー〞。しかし、この『ぷくんパ』では、降ってくる小玉の中身まで動かすことができるのだ！　このちょっと奇妙な操作感も慣れるとおもしろいぞ。

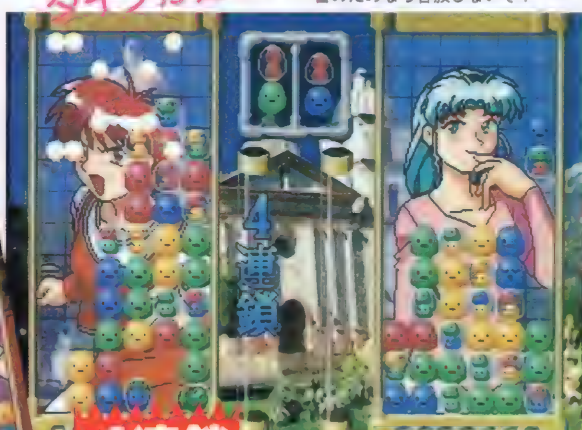


▼小玉をいかに有効に使うかがこのゲームのポイント。連鎖を狙うのだ。

お手軽な連鎖がウリですぅ♡

キミはどんなタイプが好き？

▼とりあえずこんな感じで４連鎖！ 相手がかわいい女の子でも、部の名誉のためなら容赦しないぞ！



4連鎖

♡ストーリー♡

私立鳴手南学園のゲーム研究会が開発したオリジナルゲーム『ぷくんパ』を使って、部活動対抗ゲーム大会が開催された。そして今、予選を勝ち抜いた運動部精鋭８人の熱い戦いが始まる！



負けられないよ！

谷村朋子

８人の女の子の中でも、最も小柄で華奢な彼女だが、意外にも柔道部の代表。実力も達人クラスで、校内外にファンが多い。

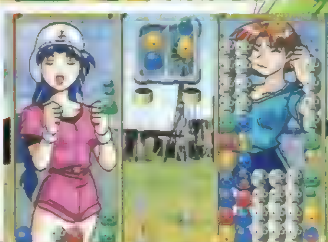
リアクションもいっぱい！

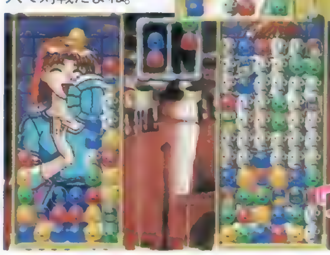
とにかく彼女たちは個性豊かで、試合の状況によっていろんな表情を見せてくれるぞ。大玉、小玉も表情豊かだけど、やっぱり女の子のほうが可愛いよね。





▼１人プレイでエンディングを目指すのもいいけれど、やっぱり落ちゲーなら２人で対戦だよね。





▲ここまで積み上がるとけっこう厳しい。ため込んだ小玉をうまく使って一発逆転を狙おう！

ワタシの勝ちね！

TILK ～青い海から来た少女～（仮）

ティルク

パソコンで人気RPGを次々送り出したTGLが、ついにPS・RPGに参入！　第１弾は少年たちの冒険物語!!

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	TGL	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年１月予定		

ゲーム初心者でも楽しめるS・RPGが登場!!

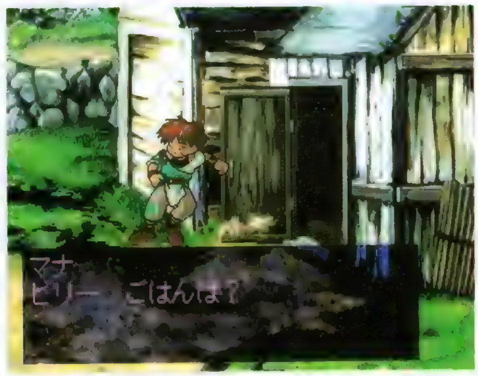
初心者でもお手軽に楽しめるS・RPG。それが『TILK～青い海から来た少女～』だ。開発はパソコンやFXで人気の「ファーランドストーリー」を手がけたあのTGLだぞ。この『TILK』では、一般的なS・RPGのシステムに「高さ」の概念を取り入れて、プレイ中の戦略性に変化をつける工夫がなされている。また、戦闘システムはオーソドックスなスタイルのターン制で、フィールド画面は敵の動きを簡単に確認できる２Ｄタイプ。加えて、戦闘時に敵を一定のターン動けなくする「落とし穴」や、マップ上にいる複数の敵にダメージを与えられる「檜」などの特殊攻撃が数多く使えるようになっているのだ。さらに、敵にダメージを与えられた際にＨＰを回復できる場所が用意されていたりと、親切な要素もしっかりと用意されている。



▲見た目には可愛い敵キャラクターが、どんな攻撃を仕掛けてくるのか。油断して敵を確実に倒さないと、自分がピンチに陥ることになるぞ。



◀戦っている相手に勝利すると仲間になってくれるのか、気になるところ。ゲームが進行していくと、そのうち大人とも戦うことになるのかもしれない。

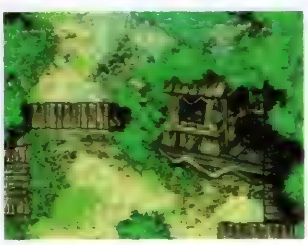


◀牧歌的な雰囲気が漂う一コマ。この少年を軸にして、冒険物語が始まるのだろうか？

見やすくてキレイなグラフィックにも注目！



◀イベントシーンの一部。このシーンから少年たちの冒険が始まるのか、はたまた……。



▶ここではどんな戦いが繰り広げられるのか、それは実際にプレイしてからのお楽しみ。

物語全編にわたって元気なキャラクターたちが活躍する『TILK』。キャラクターや背景のグラフィックの見やすさも素晴らしく、子供たちの活発さやゲームのテーマでもある「なつかしさ」や「あたたかさ」が画面を通して伝わってくるようだ。背景グラフィックも物語の流れを損なわないように見やすく作られている。そんな世界で、少年たちが冒険を通じて大人へと成長する過程を見事に描ききっているのがこのゲームなのだ。

『TILK』を手がけるTGLは要CHECK

PSでは美少女格闘ゲーム『アドヴァンスドV.G.』で知られるTGLは、個性的なA・RPG『ソードダンサー』や『ファーランド』シリーズなどの人気RPGをパソコンで開発してきた実力派ソフトハウス。キャラを生き生きと動かす技術には定評あり。『TILK』のみならず、今後のソフトの動向は要チェックなのだ。



▶代表作『ファーランド』シリーズの最新第8作

※画面はパソコン版です。



※画面はパソコン版です。

実況おしゃべりパロディウス
~forever with me~

おなじみ『パロディウス』シリーズのSFCオリジナル作品がPSに登場！　新たなお笑いの嵐が吹き荒れる……!?

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		



おまたせしました！ PS版もハリキッてどーぞ!!

ＳＦＣで人気のオリジナル横スクロールＳＴＧ『実況おしゃべりパロディウス』が、大幅にパワーアップしてＰＳに移植されることが決定した！　もはやコナミの顔ともなった「実況」と、これまでの同社のゲームのパロディが、モニターからキミの元へ、キッツイお笑いをお届けするぞ!!







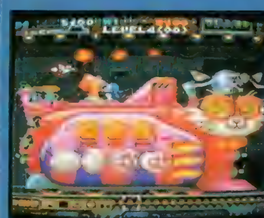




▲コナミ得意の横スクロールＳＴＧ。演出はお笑いだがゲームは本格派だぞ！

全8＋αのステージで待ち受けるおなじみのパロディキャラ！

ゲームは、ＳＦＣ版と同じ８ステージに、ＰＳ版から新たに加わった２つのおまけモードが用意されているぞ。基本的に各ステージはコナミの他のゲームのパロディになっていて、構成はそれに沿ったものになっているのだ。一通り全ステージをクリアしてみて、それぞれのステージがどのゲームのパロディかわかったら、キミはかなりのコナミ通だ！



◀どこかで見たような……？　このステージは何のゲームのパロディかわかるかな？



▶ほかのゲームのキャラクターでも、このＳＴＧではボスになってしまうのだ！　楽しいよね

PS版はココが違う！

もちろん、このＰＳ版はＳＦＣ版の高いゲーム性を完璧に再現している。ところがそこはＰＳ、まったくそのままの移植作ではないのだ。ＢＧＭやグラフィックは、そのマシンパワーを生かして大幅に強化されているぞ。また、楽しい実況もパワーアップ。さらにＳＦＣ版には登場しなかった新たなボスも加わって、より楽しくなっているのだ。



◀登場するボスはＳＦＣと同じだけど、攻撃方法はＰＳオリジナル。



▲ＳＦＣでクリアした人でも、新たな気持ちで楽しめるのだ。

SFCでおなじみのボスもパワーアップして登場！









登場するボスはＳＦＣ版と同じ。だが、攻撃方法は大幅に変更されている。ＳＦＣ版をやった人でも、新たな攻略法が必要になってくるのだ。

ナムコミュージアム VOL.4

ナムコの歴史をたどるおなじみオムニバス
今回はnamcoの「C」だ!(特に根拠ナシ)

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	未定
発売日	年内予定		

今回のラインナップはチト渋い…かな?

人気のオムニバス作品集第4弾、ラインナップは『イシターの復活』『源平討魔伝』『パックランド』『アサルト』『オーダイン』の5作品だ。今回もマニア感涙の名作がめじろ押しだが、中でも注目はコンシューマ初移植の「アサルト」。レバー2本を用いる特殊な操作を必要とするためか、これまで移植が行われなかったSTGだ。VOL.2 のときのような専用コントローラは、アリかな?(現在未発表)



▲今回のオープニングは大冒険活劇のパックマン。きっかけはこの地図

オープニングは…

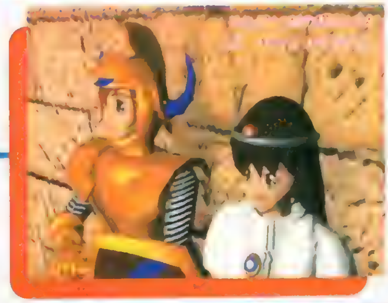
▼パックマンの目前に広がる、夢のナムコワールド。ついに到達したのか!?



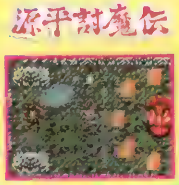


カイを救い出したギル 今度は二人で脱出だ

大ヒットとなった『ドルアーガの塔』(VOL.3に収録)の続編にあたるアクションRPG。ドルアーガが死んでしまったために迷宮と化した塔から無事脱出するのが、目的だ。



一九八六年度作品



この怨み尽きるまじ 決意を胸にいざ鎌倉

日本の伝統美を画面デザインの基本においた(?)、不朽の名作ACT。怨みの元凶である源頼朝を倒すために、プレイヤーは平景清となって鎌倉をめざしひた走る。BIGモードも健在。



一九八六年度作品

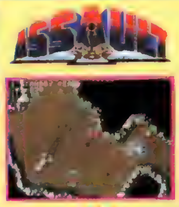


妖精を送り届けるため パックマンが大冒険だ

立体的なアニメーション(当然ポリゴンではありません)で、パックマンが大冒険するACT。ボタン連打でパックマンが走るという独特の操作感も、人気を呼んだポイントだった。



一九八四年度作品



マニアならずとも喜ぶ コンシューマ初移植

戦車を操作して進む、昔懐かしい面クリアタイプのシューティングACT。2本のレバーを使う独特の操作は記憶に新しいところだ。また、画面が360度回転する演出も斬新だった。



一九八八年度作品



ぐるぐる回るステージ 演出に凝ったSTG

意外に少ない、ナムコのオリジナル横スクロールSTG。コミカルでポップな演出が人気を集めた。また、回転ステージや回転攻撃があり、トリックルクル・シューティングとも呼ばれた。



一九八八年度作品

収録されるゲームすべてを取り入れたオープニング!「遊びをクリエイトする」ナムコらしい演出だ!!



←パックマンのダンゴ状の鼻(笑)



今回のオープニングはこうだ。宝の地図をもとにドルアーガの塔に足を踏み入れたパックマン(背後には気をつけた方がいいと思うんだけど……)。進んでいく先にはギルとカイの石像、さらに奥には平景清や源氏の武士たちが守る台座がある。その台座に『ナムコミュージアムVOL.4』がはめ込まれているのだ。塔の宝とはこのことなのだろうか? と、ここで、背後に隠れていたスーがブルークリスタルロッドをかかげる。閃光が走りCD−ROMのケースが壊れ、『ミュージアム』の聖なる力が放たれた! この力によってギルとカイや景清などが復活してパックマンを追いかけ始める! あわてて塔から逃げ出すパックマンだったのだが……

競馬がテーマのＳＬＧは多いけど
騎手にもちょっと目を向けてみよう

ジョッキーゼロ

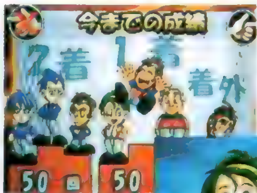
ジャンル	SLG
メーカー	ライトスタッフ
発売日	秋予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

騎手になって馬を走らせよう!



▲レース中の視点は馬上の騎手と同じものとなる。今まさに馬群を抜けようとする瞬間。迫力満点だ

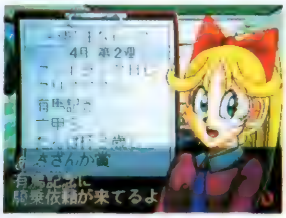
競馬をテーマとしたＳＬＧは数多く発売されているけど、そのほとんどが馬の育成をメインにしている。しかし、この「ジョッキーゼロ」は、騎手の育成＆レースを行うＳＬＧなのだ。プレイヤーは馬と言葉を交わせる不思議な能力を持った牧場の息子。そして騎手となるべく、騎手養成学校に入学する。卒業後はいよいよレースに出場だ！　調教師や馬主などの競馬関係者たちと情報を交換し、馬とも仲良くなってレースに勝とう。最終目標は、実家の牧場出身馬に乗って、日本ダービーに優勝することだ。



◀レース成績の表示画面。あまりにひどい成績だと怒られる



▶騎手養成学校で同期だった女の子。恋のレースってのは期待しちゃダメかな



▲主人公の秘書、さつき。騎乗依頼などの大切な情報を教えてくれるぞ

剣が交差し、銃が火を噴き、必殺技が炸裂する!

MEGATUDO2096 メガチュード

ジャンル	対戦ACT
メーカー	バンプレスト
発売日	9月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

武器の持ち替えを活用しよう

この「ＭＥＧＡＴＵＤＯ2096」はロボット（Ｍ.Ｗ.）を操作する３Ｄ対戦格闘ＡＣＴだ。Ｍ.Ｗ.は機動性を重視した軽装タイプから攻撃力主体の重量級タイプまで全12機。それぞれのＭ.Ｗ.には、遠距離攻撃用の銃火器と、近距離攻撃用の剣や槍などが装備されている。間合いを取っての砲火の応酬や、飛び込んで剣での接近戦といった多彩な戦闘が楽しめるのだ。また、各機に設定されている必殺技は、使用している武器によって変わるので、武器の持ち替えが重要な要素になるぞ



▲M.W.選択画面。選べる機体は東洋風のものから北欧の騎士タイプ、魔女めいた禍々しいもの、果ては非人間型ユニットまで、実に多彩



▲必殺技がヒットした瞬間。必殺技はパワーゲージを消費する。ゲージは時間がたつとゆっくり回復するぞ



▶ロックオンしてから銃で撃てば、より強力な連射攻撃が可能となるぞ



◀銃火器による遠距離攻撃が有利だが、真の戦士（？）なら接近戦で勝負だ！

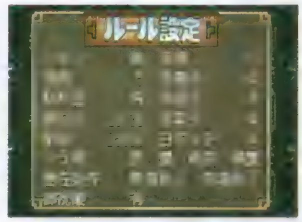
３つの団体、16人のプロ雀士に挑戦しよう

プロ麻雀 極PLUS

ジャンル	TBL
メーカー	アテナ
発売日	8月下旬予定
価格	¥4,980
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

あの人気プロ雀士と雀卓を囲めるぞ

アーケードなどで既におなじみの、本格４人打ち麻雀ゲーム「極」が、ＰＳに登場だ。イカサマ・インチキ一切ナシがウリなので、ＣＯＭ相手でもマジで打てるぞ。また、多彩なモードの中には、日本のプロ麻雀団体３つに挑戦できるもの、プロ雀士16人とフリー対局できるものなどがある。これで腕を磨いて友だちに差をつけよう。



◀こんなのできるかよ、と言われそうな無茶なルールも可能

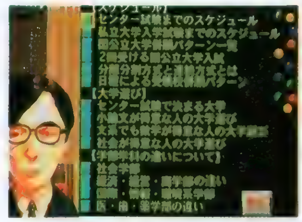
遊びながら学べる時代がやってきた

英語の鉄人 センター試験トライアル

ジャンル	ETC
メーカー	SCE
発売日	9月13日予定
価格	¥4,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） マウス

PSはもう遊びだけのマシンではない

本格的な教育ソフトがＰＳで発売される。国公立大学入試の最初の関門、センター試験を想定し、過去18年間のセンター（開始当時は共通一次）試験の問題と解説をすべて収録。さらに、来年度の試験問題、その予想と対応問題もおさえてある。おまけに試験頻出単語1600語も収録されているぞ。ＰＳで志望校合格を勝ち取れ！



◀入試システムや大学の選び方なども教えてくれるぞ

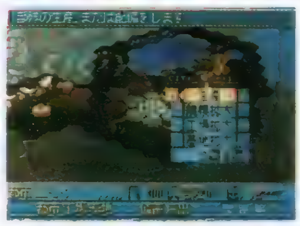
あの戦略ＳＬＧが、パワーアップして再びＰＳに帰ってきた!

戦闘国家―改―

ジャンル	SLG
メーカー	SCE
発売日	冬予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

戦闘に登場する兵器は約170種類!

あの「戦闘国家ＡＬＢ」が、パワーアップ！　「改」となって再び登場する。主な改良点は、コンピュータの思考ロジックの強化、ルールの改正、画面表示の再レイアウトなど。前作で不満として残った点が変更されていて、より深く楽しめるようになっている。アメリカ・ロシア・日本・欧州の４つの陣営で現代戦を戦い抜け！



◀操作にも改良が加えられ、グッとプレイしやすくなっている

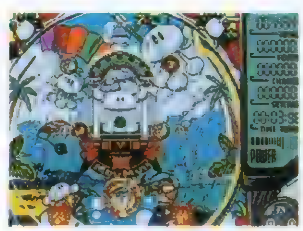
懐かしの台から最新機種まで充実の再現

Victory Zone2 ビクトリーゾーン

ジャンル	TBL
メーカー	SCE
発売日	9月20日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定） パチンコハンドル型コントローラ

SCEゲームのオリジナル台もあるぞ!!

パチンコ３大メーカーの１つ、SANKYOの名機を再現したパチンコＳＬＧが、この「VictoryZone2」だ。前作同様フルポリゴンで再現された台は迫力満点！　さらに今回はＳＣＥオリジナル台として「ジャンピングフラッシュ！」「クライムクラッカーズ」「アークザラッド」台も楽しめる。限定版はパチンコハンドル型コントローラ同梱だ。



◀ムームー星人台（笑）。南の島のイメージでまとめた楽しい台だ。

LOOK INFORMATION

ゲームの水準を超えた美しいムービー これは"洋ゲー"ならぬ"ハリウッドゲー"だ

おなじみEAVが放つ注目の3DSTG2連発!

この夏、注目の2タイトル。最新のハリウッド映画に匹敵するかのような超ハイクオリティなムービーが、とてもゲームとは思えないほどの美しさと迫力でキミに迫るぞ!! 戦闘シーンとこのムービーの連続（右図参照）で、キミもＳＦ映画の主人公の気分が体験できるのだ。

オープニングムービー



▲まずはオープニングで事態を把握。

→ **戦闘**



▲そして迫力の3D戦闘に挑め！

→ **中間ムービー**



▲結果にそってストーリーが展開。

→ **戦闘**



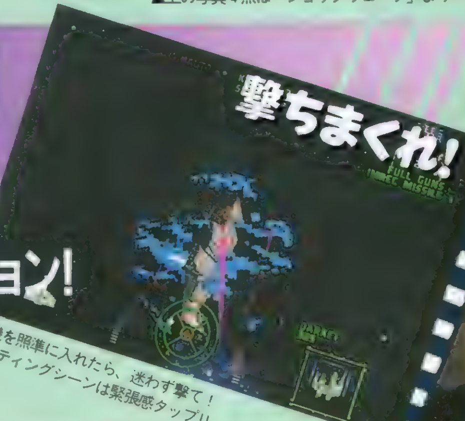
▲新たな敵を撃つべく再び戦闘へ…。

→ **このようにストーリーは進む！**

▲上の写真４点は「ショックウェーブ」より

ウイングコマンダーⅢ

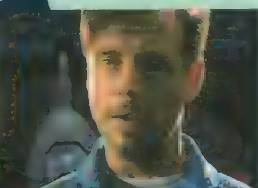
■ジャンル／ＳＴＧ　■メーカー／ＥＡＶ　■発売日／[illegible]　■[illegible]
■対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）



▲敵機を照準に入れたら、迷わず撃て！シューティングシーンは緊張感タップリ。

宇宙を舞台に繰り広げられる壮大なＳＦフライトシミュレーション!

パソコンで超人気の『ウイングコマンダー』シリーズ第３弾が、ついにＰＳで登場することになったぞ。独特のスペース・ファンタジーの世界観や戦略性の高い３Ｄシューティングシーン、プレイヤーをぐいぐいとゲームの中に引き込む魅力的なストーリー展開など、注目要素はいっぱい。

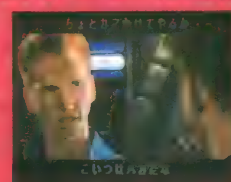


▲一流スターの演技も見どころの１つ。

中でも制作費４億、合計時間が５時間強にも及ぶというムービーは、とにかく「スゲェ!!」のひと言。ハリウッドの第一線で活躍している大スターの起用や超リアルなＣＧ表現など、すべてがゲームの水準を超えているのだ。

選択によってストーリーが変化

ミッション[illegible]画面や、[illegible]のコマンド選択などによって、その後のストーリー（ムービー）は[illegible]に変化するぞ。



ショックウェーブ

■ジャンル／ＳＴＧ　■メーカー／ＥＡＶ　■発売日／７月26日
■[illegible]　■[illegible]／メモリーカード（ブロック数未定）

異星人来襲! 地球の運命はキミの手に

近未来の地球におけるダイナミックなＳＦバトルを描いた３Ｄシューティング…それが『ショックウェーブ』だ。

謎の異星人の大群から、最新鋭戦闘機を駆使して地球を守るのがキミの使命。ＳＦ映画さながらに大規模なセットを組んで撮影された迫力ムービーは必見だぞ。



▲戦闘中のフライト感も超リアル。

豪華キャストによるド迫力のビジュアルシーン!

ハリウッド映画そのままの美しいムービー

あの「ゼイラム」がPSソフトになったぞ

ZEIRAMZONE ゼイラムゾーン

ジャンル	ACT
メーカー	バンプレスト
発売日	11月予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

PSならではの、新しいACT



▲キャラクターは、手前と奥の２ラインを自由に行き来しながら、敵を倒していくのだ。

▼迫力満点の視点移動は、フルポリゴンならではの演出効果。でも、基本は横スクACTだから、操作自体は簡単だぞ。





▲ボス戦は、３Ｄ対戦ACTになる。必殺技も当然用意されている。

横スクロールＡＣＴのキャラクターと背景をポリゴンで表現することで、横スクＡＣＴ特有の爽快感や直感的なわかりやすさと、３Ｄポリゴンならではの高度な演出を融合させた、まったく新しいＡＣＴ。それがこの「ゼイラムゾーン」だ。物陰に隠れた敵の背後に回り込んで攻撃したり、障害物を回避したりといったアクションの１つ１つが、文字通り「立体的に」作られているのだ。原作ＳＦＸ映画のファンならずとも、押さえておきたい１本だぞ。

108人の豪傑たちが、12世紀の中国を舞台に波瀾万丈の大活劇を繰り広げる!

水滸伝・天命の誓い

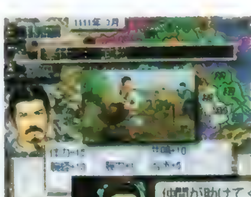
ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	10月４日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

勅命を受け、奸臣高俅を討て

中国の伝奇小説「水滸伝」を題材に108人の豪傑たちの大活躍を描いた戦略ＳＬＧ「水滸伝・天命の誓い」が、いよいよＰＳに登場だ。プレイヤーは野に埋もれた人物を「無頼漢」として自分の国に迎え入れ、富国強兵を計りながら勢力を拡大し、やがては皇帝から「高俅打倒」の勅命を受ける。この高俅打倒が、ゲームの最終目的だ。しかし、事はそう簡単に運ぶわけではない。忠義・仁愛・勇気の３つの要素を中心に性格づけされたキャラクター同士には、当然相性というものがあるし、戦闘も妖術、火計、一騎打ちなど、多彩な攻撃を駆使しなければ、勝利はおぼつかないだろう。緻密な戦略・戦術を立てて、プレイしていこう。



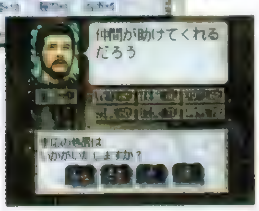
▲選択できるキャラクターは「好漢」と呼ばれる。意外にいい男ぞろいなんじゃないかな。



◀戦うばかりが、好漢の務めではない。奉仕の心も大切だぞ。



▶町では、買い物だけでなく情報収集も重要なのだ。



▶仲間を信頼する心。このゲームでは、それが最も大切なのだ。

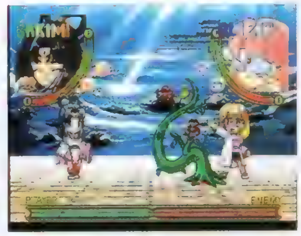
いきなり女の子たちを召喚しちゃうぞ!?

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

ジャンル	SLG
メーカー	ヒューマン
発売日	秋予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

お風呂タイムなんて、ありなの？

このゲーム特有のシステム、「アポなし召喚バトル」。これは、オリンポスという神々の世界に様々な世界から女の子たちを召還し、自分たちの代わりに戦わせるというシステムだ。もちろん、ただ召喚するだけでなく、召喚する時間も重要なポイントとなる。時間によっては「お風呂タイム」なんて、まさに夢のような時間もあるぞ。



◀まるで対戦格闘のような戦闘シーン。熱いバトルが展開される!?

本格的なアルプス登頂を、PSで疑似体験!

ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編

ジャンル	SLG
メーカー	ネッチュウ
発売日	12月予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

PSでアルプスへ挑戦しちゃおう!

ＳＬＧとしてだけでなく、ゲームとしても非常に珍しい登山ゲームがＰＳに登場する。アルプスを舞台に、夏山＆冬山の２つのシチュエーションと、フリークライミング＆人工登攀の２つのクライミングスタイルを楽しむことができるのだ。他にも、登山ルートのプランを練ったり、「３点支持法」にのっとったアクションを楽しめるぞ。



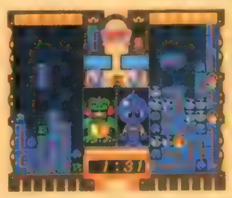
◀写真はアルプス夏山、フリークライミング中のもの。

NOW ON SALE

今回は太陽のようにいろんなゲームが熱いのだ!

7月26日～8月8日

この号が発売されている間にリリースされるソフトをどど～んとまとめて紹介するこのコーナー。それでは、はりきっていくぞ。まずは７月26日発売のソフト。『エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～』『時空探偵ＤＤ～幻のローレライ～』『新型くるりんＰＡ！』『刻命館』『ワールドスタジアムＥＸ』『ショックウェーブ』『NOëL』『クロックワークス』『キングオブスタリオン』の９タイトル。次は８月２日発売のソフトだ。『モータルコンバットⅡ』『TOBAL No.1』『Over Blood』『信長の野望リターンズ』『レイクマスターズ』の５タイトルが発売されるぞ。今回の注目ソフトは「ＦＦⅦ」の体験版もついているスクウェアの『TOBAL No.1』読者人気も非常に高いギャルゲー「NOëL」、敵をトラップにはめる感覚が気持ちいい、トラップＳＬＧ『刻命館』、ＡＶＧ好きなら「時空探偵ＤＤ～幻のローレライ～」、「Over Blood」の２つは外せないぞ。今回は格闘、ギャル、ＳＬＧなどなど注目タイトルが目白押し！　せっかくの夏休みだし、ゲームで思いっきり遊ぼう。



◀前作よりパワーアップした、「新型くるりんＰＡ！」。



▶「TOBAL No.1」。キャラの動きが気持ちいい。

総本数	14本
総購入価格	85,200円

NEXT WAVE ネクストウェイヴ?

着実に増え続けている実写ものギャルゲー 今、実写が新しい!?

Nap・Nap
ナップ・ナップ

今回は実写（ギャル）ゲーム特集。というわけで、CG技術が新しい『Nap・Nap』をメインに紹介するぞ！　発売はゲン・テックからで、価格未定、10月発売予定だ。



ゲームに登場する女の子たち

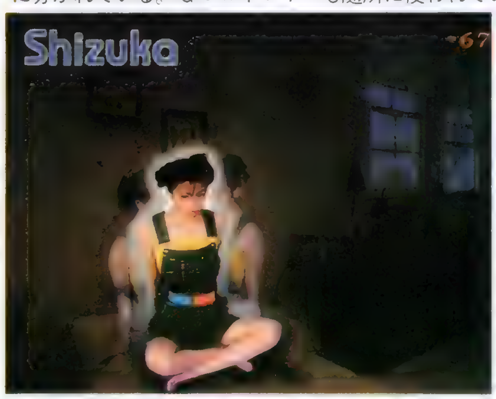
勇 静華（写真右）SHIZUKA ISAMI
映画「若のシンドバッド」などに出演

小川まど香（写真中央）MADOKA OGAWA
CM「タケダ漢方便秘薬」などに出演

林 美恵（写真左）MIE HAYASHI
テレビ東京「超光戦士シャンゼリオン」などに出演

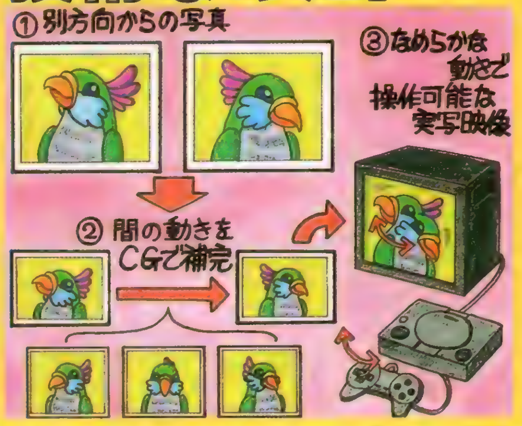
ふとした女の子

美恵、静華、まど香の仲良し３人組。プレイヤーであるキミが彼女たちと仲良くなってからもうすでに１年がたっていた。そんなある日、美恵がキミと会っていて、静華とまど香との待ち合わせに遅れてしまった。それがきっかけで、３人はケンカ状態に突入。キミは３人に相談を受け、彼女たちの部屋で仲直りに必要な「何か」を探し出さなければならないのだ。果たして３人を仲直りさせ、クリスマスパーティを開くことができるだろうか？　ゲームは彼女たちの部屋を作る３Ｄパズル、仲直りに必要なものを探し出す探索モードなどに分かれている。ＧｅｎＴｒｉｘも随所に使われているぞ。



◀これが新技術ＧｅｎＴｒｉｘによる、ムービーシーン。数枚の写真からムービーを作ることができるのだ。詳しくは、左のコラムを見てね。

GenTrixとはこんなスゴい技術なのだ！



ＧｅｎＴｒｉｘというのは、数枚の写真から疑似３Ｄ情報を計算し、その間の動きを再現して実写映像をなめらかに、そして自由に動かせるという技術だ。これまで、このような処理にはかなり高度な計算が必要だったが、ＧｅｎＴｒｉｘはこれをパソコン並の能力で可能にしたソフトウェア技術。これまでの実写取り込みのように１コマずつのモーションを用意するよりも手軽に動きを表現できるようになったのだ。『Ｎａｐ・Ｎａｐ』では、このＧｅｎＴｒｉｘを採用しているので、女の子たちを自由に動かせるぞ。

この3タイトルもお忘れなく!

実写のギャルゲーといえば『Nap·Nap』だけでなく、以下の3タイトルが発売されている。興味がある人はぜひプレイしてみよう!

卒業R

定番育成SLGの実写化!

おなじみの育成SLG「卒業」を、ゲームシステムはまったくそのままで実写ゲーム化したもの。イベントシーン、オープニングなどが実写ムービーになっている。



◀学校の先生となって、5人の問題児を無事卒業させるのが目的だ。

▶イベントは実写ムービー。ちなみにこれはプール開きなのだ。

アイドルプロモーション すずきゆみえ

●メーカー／アルュメ

ホンモノのアイドルの卵を育てよう!

正真正銘、ホントの意味での（つまり、現実でも）アイドルのタマゴ、すずきゆみえを国民的アイドルに育て上げるのが目的の育成SLG。目指すはファンクラブ会員1万人だ。



◀弱小プロダクションは資金繰りも大変　ガンガン働いてもらおう

▶すずきゆみえは正真正銘アイドルのタマゴ。19歳の女の子なのだ。

EPSシリーズ

異色のビデオクリップ作成ソフト!

厳密に言うと、コレはゲームではなく、フォト&ムービーの入った音楽CDロム。オリジナルのビデオクリップを作るモードがけっこう楽しいぞ。



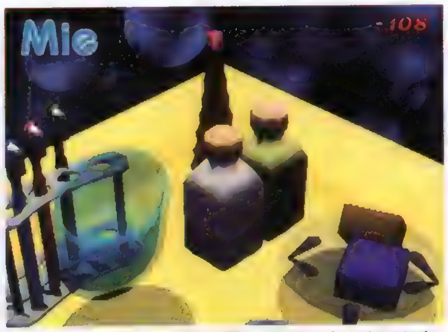
◀現在発売されているのは5人。今後もシリーズは続く予定だ。

▶ミュージックCDとはまったく違った新メディアとして期待大だ!

ことからケンカしてしまった3人のたちを、もう一度仲直りさせよう!



▲彼女たちと話をする。これで、ケンカした理由や、仲直りのために何が必要なのかを聞き出すのだ。



▲オブジェを的確に、素早く置いていく。うまくいけば彼女たちの信頼度が上がるらしい。

ポイントは3Dパズル!

このゲームでは、3Dパズルが重要なポイントの1つになっている。このパズルをクリアすることによって、彼女たちの信頼を得ることができるのだ。彼女たちに信頼されれば、今まで見れなかった彼女たちの素顔などを見ることができるぞ。



インターネットでホームページも開催中なのだ!

現在、インターネット上で発売元であるゲン・テックが『Nap・Nap』のホームページを開催しているぞ。内容は『Nap·Nap』の制作進行状況がわかる「Nap・Nap NEWS」、そしてゲームに登場する勇静華、林美恵、小川まど香の3人のインタビューなどを見ることができる「GIRLS in Nap·Nap」の2つのコーナーがある。

「GIRLS~」のコーナーのインタビューの内容は「彼女たちの好きなもの特集」など定期的に変更されるぞ。気になるキミは、今すぐにアクセスしてみよう!! ホームページアドレスhttp://www.iij-net.or.jp/gen/napnap



▲このホームページにアクセスして、彼女たちの魅力を再確認しておこう!

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 6月10日〜6月23日

今回も、上位は定番ソフトが占めるのだろうか？ それともニューパワーが台頭してくるのか？ 注目のソフトランキングだ!!

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/ジャンル/ポイント)
1	—	KING'S FIELDⅢ フロム・ソフトウェア/RPG/23891
2	—	ナムコミュージアムVOL.3 ナムコ/ETC/22650
3	2	バイオハザード カプコン/AVG/20058
4	1	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 バンダイ/ACT/19521
5	3	鉄拳2 ナムコ/対戦ACT/16788
6	—	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち メディアワークス/TBL/15494
7	—	NBA LIVE'96 EAV/SPG/8237
8	5	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル 元気/RCG/6306
9	9	チョロQ タカラ/RCG/5993
10	4	ESPN Street Games SCEI/ACT/4483
11	7	太陽のしっぽ アートディンク/SLG/4111
12	11	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻 SCE/ACT/3623
13	6	デザエモン+(プラス) アテナ/ETC/3339
14	—	MORTAL KOMBATⅢ SCEI/対戦ACT/3156
15	18	ときめきメモリアル〜forever with you〜 コナミ/SLG/2971
16	20	機動戦士ガンダムVer.2.0 バンダイ/STG/2685
17	17	DX人生ゲーム タカラ/TBL/2617
18	15	ときめきメモリアル〜プライベートコレクション〜 コナミ/ETC/2414
19	19	幻想水滸伝 コナミ/RPG/2375
20	—	リッジレーサー レボリューション ナムコ/RCG/2303

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/ジャンル/ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア/RPG/5147
2	6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ/PZG/5026
3	4	NOëL(ノエル) パイオニアLDC/ETC/4509
4	3	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイ ビジュアル/STG/4045
5	5	ストリートファイターZERO2 カプコン/対戦ACT/3629
6	2	アークザラッドⅡ SCE/RPG/3020
7	8	天地無用!登校無用 エクシング・エンタテイメント/AVG/2512
8	10	女神異聞録ペルソナ アトラス/RPG/2090
9	11	バイオハザード2 カプコン/AVG/2010
10	20	TOBAL No.1 スクウェア/対戦ACT/1932
11	19	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 SCE/SLG/1858
12	—	新リッジレーサー ナムコ/RCG/1787
13	16	エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール〜 ココナッツジャパンエンタテイメント/SLG/1718
14	—	ワイルド アームズ SCE/RPG/1652
15	15	刻命館 テクモ/SLG/1588
16	18	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 SNK/対戦ACT/1527
17	—	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜 ライトスタッフ/RPG/1468
18	—	エースコンバット2 ナムコ/STG/1412
19	—	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited ジャレコ/TBL/1175
20	—	時空探偵DD〜幻のローレライ〜 アスキー/AVG/977

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/ジャンル/ポイント)
1	2	ときめきメモリアル〜forever with you〜 コナミ/SLG/4457
2	1	鉄拳2 ナムコ/対戦ACT/4351
3	3	バイオハザード カプコン/AVG/3924
4	4	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト/SLG/3539
5	5	幻想水滸伝 コナミ/RPG/3192
6	11	ときめきメモリアル〜プライベートコレクション〜 コナミ/ETC/2879
7	6	ストリートファイターZERO カプコン/対戦ACT/2597
8	10	ポリスノーツ コナミ/AVG/2342
9	8	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス/SLG/2112
10	9	リッジレーサー レボリューション ナムコ/RCG/1905
11	—	卒業〜クロスワールド ハーティロビン/AVG/1718
12	7	アークザラッド SCE/S・RPG/1550
13	12	エースコンバット ナムコ/STG/1398
14	15	あすか120%スペシャルBURNING Fest. ファミリーソフト/対戦ACT/1261
15	14	メルティランサー 銀河少女警察2086 イマジニア/SLG/1137
16	—	リッジレーサー ナムコ/RCG/1026
17	19	機動戦士ガンダムVer.2.0 バンダイ/STG/925
18	13	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻 SCE/ACT/834
19	18	KING'S FIELDⅡ フロム・ソフトウェア/RPG/752
20	—	アドヴァンストV.G. TGL/対戦ACT/679

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名	順位	前回順位	ソフト名
1	3	ドラゴンクエストシリーズ	11	10	スーパーロボット大戦シリーズ
2	1	テイルズ・オブ・ファンタジア	12	18	ダンジョンズ&ドラゴンズ2
3	2	新世紀エヴァンゲリオン	13	14	ヴァンパイアハンター
4	4	スレイヤーズ	14	11	バーチャファイターシリーズ
5	6	魔装機神	15	19	ラングリッサーシリーズ
6	5	同級生シリーズ	16	—	サクラ大戦
7	9	ファイアーエムブレムシリーズ	17	12	オウガバトルシリーズ
8	7	レイブレーサー	18	—	新機動戦記ガンダムW
9	—	女神転生シリーズ	19	—	ナイツ
10	—	天外魔境シリーズ	20	—	不思議のダンジョンシリーズ

ランキング・チェック!!

久方ぶりに新登場タイトルが1、2フィニッシュを決めてくれた、今回の売り上げランキング。PSオリジナルのRPGシリーズとして、前2作を通して着実にファンの指示を高めてきた「KING'S FIELDⅢ」が初登場にして堂々の1位である。「ディープレビュー」(本誌レビュー記事)でも最高の評価を得たタイトルだけに、当然といえば当然だろうか。問題はこの後、『バイオハザード』『鉄拳2』のようなロングランヒットになるかどうか。その点に注目していきたい。その『バイオ』『鉄拳2』だが、やはり今回も『バイオ』が上に立った。ポイントの差は前回とあまり変わらないのだが、順位は2つ差がついている。また、2位に入った『ナムコミュージアムVOL.3』だが、『VOL.3』そのものの動向よりもむしろ、この余勢でこれまでに発売された『VOL.1』『2』がどう動くかにも興味が集まる。

それ以外のランキングで注目すべきは、前評判で一気に10タイトルをゴボウ抜きした『TOBAL No.1』。発売日も迫り、期待感が爆発しつつあるということだろう。発売日の延びた『アーク2』は、順位を下げている。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は、『ソーサリアン』の移植化計画。ちょっと前のゲームですが、名作はいつプレイしても楽しいですしね。ここはいっちょ移植化を推進しませんと。

やっぱPSでも『ソーサリアン』がやりたいのです!

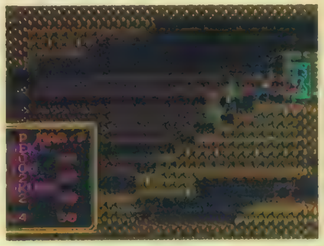
『ソーサリアン』は、'87年の12月20日にパソコンのＰＣ8801用（ＳＲ以降）に発売されたＡ・ＲＰＧです（後に、他のパソコンでも発売）。くわしくは、右のコーナーで説明しますが、その斬新なシステム、美麗グラフィックで当時のファンを魅了し、育てたキャラをそのまま転用できる追加シナリオ（『ピラミッドソーサリアン』『戦国ソーサリアン』など）までもが登場しました。ちなみに家庭用でも、メガドライブとＰＣエンジンに移植されています。さすがに追加シナリオまでは移植されていませんが。

さて今回、９年近く前のゲームを移植希望していますが、ここで「え〜、そんな古いゲームを移植したってぇ。ちょダサ」なぁんて、考える人が少なからずいるでしょう。しかしですね、今プレイしてもイカすんです、これが。このページを読んでもらえれば、それはわかってもらえるハズ。わかって！



▲最初はパソコンから始まった「ソーサリアン」は、カルトなファンがつくまでの人気に。

▼各シナリオは、横スクロールのアクション形式で進めていきます



『ソーサリアン』とは…

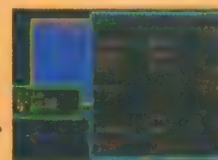
数々の追加シナリオがあるこのゲームですが、基本のゲームシステムは当然どれも同じです。そこで、ここではシステムを中心に話を進めましょう。

まずは、ゲームのキモとなるキャラクターメイキングから。ここでは名前、性別、そしてエルフ、ドワーフなどの人種を決めていきます。なお、このゲームには寿命という概念があり、それは人種によって変化します。では、ファンタジーの世界で長命と言われるエルフなら、ゲーム上で有利なのでしょうか？　と、いうとそれは一概には言い切れません。なぜなら、キャラには実に60種類以上の職業があり、人種によって職業の制限があるからなのです。

また、ゲームの要となる魔法を使うには、手持ちの道具に魔法をかけてもらうことが必要です。この魔法は大別すると５種類に分かれ、これらは７星神の組み合わせで決まります。つまり、魔法はかなり自由度が高いワケですね。



▲キャラクターメイキング画面　ここで名前、性別、人種を決めていきます



◀職業は、農夫から産婆まで実に60種類　ただし、人種によって職業は制限されます



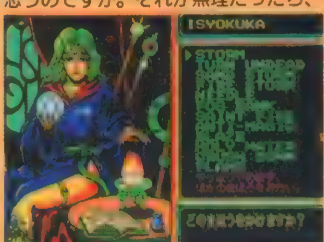
▶道具に魔法をかけるには、３年の歳月を必要とします　その間、道具は使用できません

もしもPSになったら…

『ソーサリアン』が、もしもPSに移植されたとしたら、いったいどのようになるのでしょう？　要素別に考察していきます。

システム

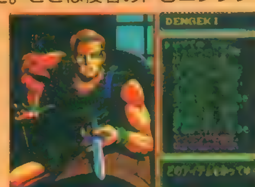
細かなキャラクター設定や、凝った魔法システム、そして難易度別に分けられたシナリオなど、「ソーサリアン」のシステムは、当時の段階ですでに完成されたものだったと言っても過言ではないハズ。ですので、PSで発売されたとしても、システム面で大幅な変更をするというのは、かえってユーザーを混乱させてしまうのでは？　そこで、シナリオを追加するなどして、ゲームとしてのボリュームを増やす、というのはどんなもんでしょう？　もともとオリジナルだけでシナリオが15本もあるこのゲームです。シナリオをすべて新作にするだけで、PSで発売する意味が十分にあると思うのですが。それが無理だったら、せめて過去に発売された追加シナリオの中から、特に良かったものだけを厳選してまとめるとかはどうでしょう？　まあ、言うだけは簡単ですが…。ダメでしょうかねぇ？



▲すでに完成していると言えるシステム。これ以上ヘタにイジくっても……。

サウンド

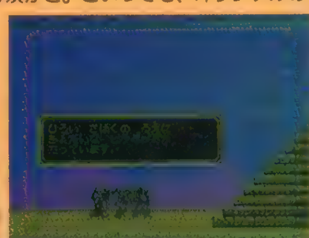
オリジナルであるPC8801版のサウンドは、パソコン内蔵音源の３音＋ビープ音、'92年に発売されたPCエンジン版は生音でした。ここは後者のPCエンジンにならって、PSも生音でやってもらいもんです。しかし、PCエンジン版は音源に凝りすぎたせいか（？）、シナリオが10本しかありませんでした（オリジナルは15本）。生音でもシナリオは減らさないでほしいですよね。



▲やはり生音や肉声を使用してほしいですね。臨場感が変わるし。

グラフィック

PSで発売するとしたら、グラフィックはバリバリなアニメーションなどを期待したいところです。やはりオリジナルは、９年も前のゲームですし、グラフィック面の強化は必須かと。といっても、オリジナルの雰囲気は残してもらいたいですよね。パワーアップしても、別物のグラフィックでは……ねえ。

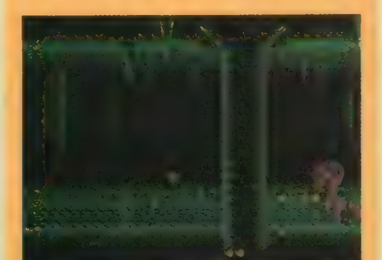


▶イベントがアニメーションしちゃったりするだけで、雰囲気が変わりますよね

移植の可能性は？

はぁてさて、『ソーサリアン』が移植される可能性はあるのでしょうか？　オリジナルのパソコン版を開発・発売した、日本ファルコムさんにお話を伺いました。「今のところ、『ソーサリアン』をPSに移植する予定はありません。しかし、みなさんの応援しだいで実現する可能性がないことは……リクエストお待ちしております」（日本ファルコム広報担当）

いやはや残念無念。桃栗三年柿八年。あぁ、あんまり残念なんで意味のないことを口走ってしまいました。でも、みなさんの移植希望ハガキが、1,000枚（仮）を超えたりしちゃったら、移植は実現されるかもしれませんよね。明るく希望を持ってハガキを出し続けてください。ね？



▲名作は、いつプレイしても名作。ここは１つ、ＰＳに移植してほしいところです。お願いっ！

ハガキをください

どーもですぅ。移植化担当ですぅ。ところで学生の方、夏休みはどうですか？　いいんでしょうねぇ。夏休み……。いいなぁ。うらやましいなぁ……。そういうワケでハガキをください。えっ？　なにがそういうワケだかわからないですって！　そういうワケは、そういうワケなんですっ！　…なんか本当にワケわかりませんな。暑いので気が動転してます。そういうワケでハガキください……あぁっ。※移植希望イラストは、Ｐ.112の４色奴隷のコーナーをご覧くださいませ。そういうワケで（しつこい）。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

［Vol.27］

電撃NewsStation

東京ゲームショウ'96

イベント

史上最大のゲームイベント開催に向けて業界も目まぐるしく動き始めているのだ!!

発売前の新作がキミを待つ！出展ソフトをチェックせよ!!

ゲーム業界は今、「東京ゲームショウ'96」（8月22～24日／有明・東京ビッグサイト）の話題で持ちきり!! まるで競うかのように、多くの新作ソフトの出展が続々と発表されてきているという状況なのだ。どの出展メーカーからも、これまでにないほどの意気込みが伝わってくるぞ。それは今回、本誌取材班が独自に調査した各メーカーの出展タイトルを見れば一目瞭然。そしてなんと、ここに挙げたPSタイトルのほとんどが、各展示ブースにてプレイ可能らしいぞ。期待して待っていよう！

スクウェア

●TOBAL No.1
●ファイナルファンタジーVII 他

いよいよ「FFVII」がプレイできる!! この他「ファイナルファンタジータクティクス」、「サガ フロンティア」など計5タイトル出展。



コナミ

●ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～ 他

戦略性の高い戦闘が魅力のS・RPG「ヴァンダル～」の他に、『ときめきメモリアル』コーナーなども設置予定だ。



タカラ

●にとうしんでん
●聖痕のジョカ
●コブラ・ザ・サイコガン 他 計6タイトル

上記のソフトの他にも、近未来のバーチャルリアリティ機器「ダイノバイザー」が展示されるらしい。一体どんなものなのか、要チェック！

TOKYO GAME SHOW 1996

各メーカーの出展ソフトが発表されたぞ！

アトラス

●女神異聞録ペルソナ
●いまどきのバンパイア ～BLOODY BRIDE 他

上の話題作2本は、どちらもプレイ可能だ。他にも『峠MAX最速ドリフトマスター』などの新作も出展するぞ。また、出展各ゲームの賞金付きのイベントや、豪華ゲストを迎えた企画なども数多く予定しているとのことだ。

バンプレスト

●新スーパーロボット大戦
●MEGATUDE 2096
●北斗の拳 他 計11タイトル

怒濤の11タイトル展示!! 上の3タイトルを含め、バラエティーに富んだラインナップを一挙に公開するぞ。



ナムコ

●ナムコミュージアム VOL.4 他

「アッと驚く新作の発表があるかも…」という、とても思わせぶりなコメントをくれたナムコ。とにかく、ナムコブースには注目しておく必要がありそうだぞ。



SCE

●アークザラッドII
●ワイルドアームズ
●ベルデセルバ戦記 他

上の超豪華なラインナップの他にも、当日会場で初公開されるという未発表のタイトルが、多数展示されるとのこと。超人気コミックの対戦ACT『るろうに剣心』のゲーム画面も、いよいよここで初公開されるぞ。

アートディンク
移植を願う熱烈な声を受け、ついにＰＳで登場する「伝説のオウガバトル」が、プレイ可能だぞ！

ジャレコ
会期中は毎日、『アイドル雀士スーチーパイⅡLimited』出演声優によるトークイベントが行われるぞ。

タイトー
〝ムービーノベル〟ＡＶＧ「東京ＳＨＡＤＯＷ」がプレイできる他、ゲーム大会などのイベントの予定もあり。

エクシング
『ファイティングイリュージョン～Ｋ－１グランプリ』をメインにブース展開。対戦大会なども予定している。

グラムス
話題のギャルベンチャー『ありすインサイバーランド』を初の一般公開。千葉麗子さんもゲスト予定だぞ。

サンソフト
文化放送「小森まなみのエールを君に」公開録音の他、「ストーンウォーカーズ」などの新作も展示。

アスミック
『バーチャルプロレスリング』や、『ルパン三世カリオストロの城－再会－』などを展示。対戦大会もあるぞ。

テクモ
この秋、注目のＳＬＧ、「モンスターファーム」も出展予定。「ギャロップレーサー」の対戦大会も予定。

その他の主な出展作品
「ＣＲＷ／カウンターレボリューションウォー」アクレイムジャパン／「拳聖～キング・オブ・ボクシング」ビクターエンタテインメント／「黒ノ十三」トンキンハウス／「３Ｄウルトラピンボール」シエラ・パイオニア／「黄昏のオード」トンキンハウス／「釣りバカ日誌」小学館プロダクション／「闘魂烈伝２」トミー／「東方珍遊記」ナグザット／「はるかぜ戦隊Ｖフォース」ビング／「ＦＩＮＡＬＩＳＴ」ギャガ・コミュニケーションズ／「ぷよぷよ通」コンパイル／「マッハＧｏＧｏＧｏ」トミー／「モンスターコレクション」トンキンハウス／「らんま1/2バトルルネッサンス」小学館プロダクション／他　（50音順）

将来ゲームの仕事に就きたいキミのための特別講座を開催!

今回開催される特別講座の中で注目したいのが、ゲーム業界をめざす若い世代のための講座「ヤング・カンファレンス」だ（※）。ソフトメーカー各社の代表者等が多数出演し、ゲーム産業の魅力を熱く語ってくれるのだ。そこで今回、このカンファレンスが２プログラム受けられる１日招待券を計20名様にプレゼントするぞ。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望する日を明記して191ページの〝おたよりのあて先〟〝ヤングカンファレンス〟係まで送ろう。しめ切りは８月８日、必着だぞ。

前売り券（１プログラム）	当日券（１プログラム）
¥2,000（税込）	¥2,300（税込）

ヤング・カンファレンス開催概要

8月22日（木）		8月23日（金）	
プログラムA	プログラムB	プログラムC	プログラムD
起業家群雄伝「ジャパニーズドリームを語ろう！」と題し、ゲーム業界の勝利者たちによって、それぞれの〝成功物語〟が熱く語られるぞ。キミの将来の参考にしよう。（13：00～）	ゲーム会社の若手社員100名が、ゲーム業界の実態に関するさまざまな質問にその場で答えるという、ユニークなアンケートショーが繰り広げられるのだ。（15：00～）	前日に続いて「ジャパニーズドリームを語ろう」のパート２が行われるぞ。人気ソフトメーカーの波瀾万丈のサクセスストーリーに、ゲーム業界をめざすキミは感動？（13：00～）	ヒットゲームクリエイターを一同に集め、「ヒットゲームづくりの秘密」と題して、ゲーム製作の秘密や新たなヒットゲームの製作手法などを大公開していくのだ。（15：00～）

募集 ソウルエッジ
アーケードで超人気の対戦ACTがコスチュームデザインを大募集するぞ!!

ついにＰＳで発売されることが決定した、アーケードで人気の対戦ＡＣＴ「ソウルエッジ」（年内発売予定）が、キャラクターの〝コスチュームデザインコンテスト〟を行うぞ。官製ハガキ、または封書に、①住所２氏名３年齢４電話番号５職業（学校名）を記入の上、キミが考えたコスチュームのデザイン（カラーイラスト）と、キャラクター名（既製の10キャラの中より選択）を明記して、〒146 東京都大田区矢口2-1-21 株式会社ナムコ〝ソウルエッジ〟デザイン募集ＤＰＳ係まで送ろう（８月20日必着）。採用者には「スタッフロールに名前を入れる権」か「ＰＳソフト『ソウルエッジ』＋ナムコジョイスティックのセット」他が贈られるのだ。また、全応募者の中から抽選でオリジナルのテレホンカードも贈られるぞ。さあ～、みんなで考えよう！



◀▶これが応募作の見本例だ。46ページからの「ソウルエッジ」特集をよく読んで、どのキャラのコスチュームをデザインするかを決めよう。時間はまだある。色などもていねいに塗って、カンペキなデザインを送ろうぜ!!

▶▶▶POWERチェック!
ＰＳ期待の『プリメ』が一足先にＣＤで登場!!

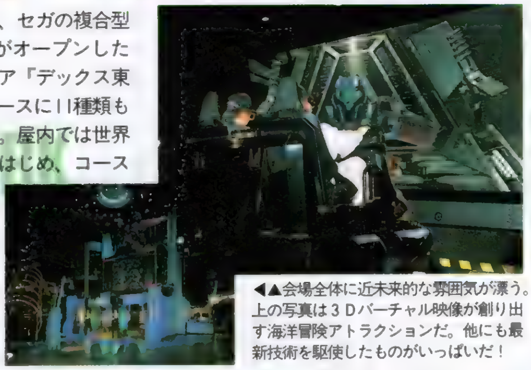
『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』の音楽ＣＤが、９月４日に発売されるぞ。このＣＤは『プリメ』オリジナルの全曲を手掛けるコンポーザー、梶原正裕氏が全面参加し、この秋登場のＰＳ版に挿入される全21曲をグレードアップさせたという逸品だ。梶原氏独自のアレンジによる８曲も必聴モノだぞ。また、曲の間に入る４つの短編モノローグでは、成長していく「娘」の記憶を、この役を演じる野上ゆかなさんが感情豊かに語っているのだ。ＰＳ版が発売されるまで、これを聴いて待っていよう。『プリメ』ファンなら絶対買いだぞ！◎発売元：サイトロン◎価格：¥2,500（税込）


▶年明け早々にソロアルバムを出す予定もあるキュートボイスの野上ゆかなさん。彼女が「プリメ」の新しい顔だ。

※カンファレンスのお申し込み＆お問い合わせ…TEL.03-5443-2798（東京ゲームショウ・カンファレンス事務局）

東京ジョイポリス
テーマパーク
東京ベイエリアに完全屋内のNEWテーマパークオープン!!

７月12日、東京・お台場海浜公園に、セガの複合型テーマパーク、〝東京ジョイポリス〟がオープンしたぞ。この施設は大型ショッピングエリア『デックス東京ビーチ』の一部で、１～３Ｆのスペースに11種類ものアトラクションが詰まっているのだ。屋内では世界初という垂直落下型アトラクションをはじめ、コースの途中で〝火事〟をテーマにした様々なイベントが起こるというコースターアトラクションなど、刺激的なものばかり。すべてが屋内にいることを忘れてしまいそうなほどの臨場感があるのだ。◎営業時間：10:00～23:30（最終入館：22:45／年中無休）



◀▲会場全体に近未来的な雰囲気が漂う。上の写真は３Ｄバーチャル映像が創り出す海洋冒険アトラクションだ。他にも最新技術を駆使したものがいっぱいだ！

バイオハザード
CD
『バイオ～』の恐怖感を音楽で完全再現!!

ＰＳソフトとして大ヒットを記録したサバイバルホラー「バイオハザード」の音楽ＣＤ、「サウンド・トラック・リミックス」が発売されるぞ。ＢＧＭはアーケードでもおなじみのカプコン独自の立体音響によるもので、各所に挿入されたボイスや効果音はゲームの恐怖感そのまま。海外版のオープニングやエンディングの曲も特別に収録されているという、ゲームさながらの恐～い１枚だ。



▶ソフトと同じパッケージが目印。◎発売日:8月7日 ◎価格:¥2,800（税込） ◎発売元:東芝ＥＭＩ

ナムコジョイスティック
ジョイスティック
アーケード感覚で楽しめるゲーマー必携のアイテム!!

ナムコからアーケードタイプのジョイスティックが発売されるぞ。格闘ゲームの対戦は熱くなりがちで、コントローラの操作もつい激しくなってしまう。このジョイスティックはそんなハードな扱いにも耐えられるように、アーケードで使われている物と同じ部品を使っているのだ。また、本体の要所は重量感や強度を保つために鉄板で作られているので、レバーごと動いてしまうなんていう〝興ざめ〟もないぞ。ケーブルの長さも２メートルと十分。対戦ＡＣＴマニアは必携なのだ！
◎発売日：９月予定 ◎価格：￥5,800予定



◀適度な重さで、操作感もアーケードのものと変わりがない。

新フォーチュン・クエスト
CD
『新フォーチュン』のサントラアルバム登場

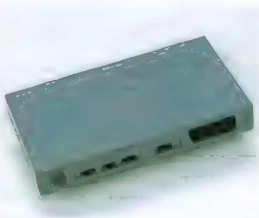
大ヒット中のＰＳソフト「食卓の騎士たち」の音楽集、「ゲーム・オリジナル・サウンドトラック」が発売されたぞ。オリジナルボーカル曲も収録されたおトクな１枚だ。また、オンエア中のラジオドラマ「フォーチュン・クエスト外伝～パステルの旅立ち～」のドラマＣＤも、８月21日より発売される。こちらもお楽しみに！



▶ファンならぜひ持っておきたいよね。◎発売日：７月21日 ◎価格：¥2,500（税込） ◎発売元：(株)エアーズ

ディスプル（仮）
新製品
パソコンの画面でＰＳが楽しめる!!

パソコンのモニターを使って、ＰＳなどの家庭用ゲーム機を楽しむためのアイテムが発売されるぞ。ＰＳで最も美しい画面を表示するＲＧＢ信号を扱うには、高価なテレビが必要だが、この機械を使えばパソコンのモニターでもＰＳがプレイできるのだ。



▶この〝ＤＩＳＰＬ－ディスプルー（仮称）〟は、ＲＧＢ21ピン端子が接続できれば、どのゲーム機でも使えるからお得だぞ。
◎発売日：８月末予定
◎価格：￥19,800（税別）
◎発売元：電波新聞社

刻命館
攻略本
呪われた館の謎を教えてあげよう…

発売されたばかりのトラップＳＬＧ「刻命館」の攻略本「刻命館公式攻略ガイド～究極魔神の書」が発売されるぞ。侵入者データからモンスター合成など各種データも完全網羅！
また、全てのエンディングへと導くポイント攻略なども押さえてあるぞ。「刻命館」のすべてが、この一冊でわかるのだ!!



▶血塗られた館の攻略は、これ１冊で完璧！ ◎発売日：８月６日 ◎定価:¥980 ◎発売元:メディアワークス（電撃攻略王シリーズ）

DOOM
キャンペーン
3D･STG『DOOM』のテレカが500名に当たるぞ!!

いまＰＳ版『ＤＯＯＭ』を買うと、抽選で500名にオリジナルテレホンカードが当たるぞ。パッケージに付いているバーコード部分を切り取ってハガキに貼り、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、下の住所、マルチメディア局「ＤＯＯＭオリジナルテレカプレゼント係」宛てに９月30日までに送ろう。（当日消印有効）



◎応募のあて先：〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 株式会社ソフトバンク TEL.03-5642-8146

電撃News Station TOPICS —トピックス—

●「鉄拳２」のアレンジCDが発売される!!
ナムコの超人気ソフト『鉄拳２』の音楽アルバム、「鉄拳２ STRIKE ARRANGES」が発売されるぞ。このCDは、ゲーム界で名を馳せている一流のクリエイターたちが、『鉄拳２』のオリジナルBGMをモチーフに、熱いアレンジバトルを繰り広げているという本邦初のコンピレイションアルバムなのだ。◎発売日：８月21日／発売元:NECアベニュー／価格:¥2,500（税込）

●アンジェリークファン期待のアンソロジー本が発売
『アンジェリーク』を題材に有名作家や漫画家が描いた作品を収めた「アンジェリーク アンサンブル３」が発売中だぞ。◎発売元:光栄／価格¥1,600（税込）

次号予告

電撃PlayStation Vol.28は 8月9日(金)発売!!



オリンピックが終わったら…、気を取り直してゲーム攻略!!

『ストZERO2』『TOBAL』の2大格闘を始め、『KFⅢ』『ポポロクロイス』など旬のゲームを徹底攻略。もちろん、注目のスクウェア、カプコンの最新作の情報もバッチリ充実だ。

表紙イラスト●女神異聞録PERSONA
©アトラス　イラスト●アトラス
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邉由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、伊藤克則、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鳴原千太郎【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、高橋和広【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリー、東ちづる、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

HOME PAGE ADDRESS

URL：http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation Vol.27

1996年8月9日発行　第2巻第15号通巻23号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

50音順

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王　毎月8日
電撃NINTENDO64　毎月21日
電撃G's エンジン　毎月30日
電撃SEGA EX　毎月21日
電撃PlayStation　隔週金曜日
月刊電撃コミック ガオ!　毎月27日
コミック電撃大王　1・4・7・10月／18日
DENGEKI ADVENTURES　偶数月20日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS 新作ソフト・スケジュール

7月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
1	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー ¥6,800（予価）／AVG	106
2	26日	ショックウェーブ	EAV ¥5,800／STG	182
3	26日	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6,800／SLG	108
4	26日	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～限定版	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥8,800／SLG	108
5	26日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム ¥4,800／PZG	
6	26日	刻命館	テクモ ¥5,800／SLG	107,116,127
7	26日	クロックワークス	徳間書店 ¥5,800／PZG	
8	26日	ワールドスタジアムEX	ナムコ ¥5,800／SPG	107
9	26日	キング・オブ・スタリオン	日本物産 ¥6,800／SLG	108
10	26日	NOëL（ノエル）	パイオニアLDC ¥6,800／ETC	107
11	7月	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ ¥6,800／SLG	

8月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
12	2日	モータルコンバットⅡ	アクレイムジャパン ¥5,800／対戦ACT	
13	2日	信長の野望 リターンズ	光栄 ¥5,800／SLG	108
14	2日	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	ネクサスインターラクト ¥6,800／SPG	108
15	2日	OverBlood（オーバーブラッド）	リバーヒルソフト ¥5,800／AVG	107
16	2日予定	TOBAL No. 1	スクウェア ¥5,800／対戦ACT	86
17	9日	風雲悟空忍伝	エイコム ¥5,800／ACT	
18	9日	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～	エクシングエンタテイメント ¥5,800／SPG	
19	9日	ストリートファイターZERO2	カプコン ¥5,800／対戦ACT	54
20	9日	CyberSpeed	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800／RCG	
21	9日	アイルトン・セナ カート・デュエル	ギャップス ¥6,800（予価）／RCG	
22	9日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス ¥5,800／TBL	
23	9日	七つの秘館	光栄 ¥7,800／AVG	108
24	9日	闘神伝2 plus	タカラ ¥2,800／BEST	108
25	9日	エースコンバット	ナムコ オープン／BEST	
26	9日	BOXER'S ROAD	NEW ¥2,800／BEST	
27	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター ¥4,800／SPG	108
28	23日	スタジオP	アジェンダ ¥5,800／ETC	
29	23日	戦乱	エンジェル ¥5,800／SLG	
30	23日	出世麻雀 大接待	キングレコード ¥5,800／TBL	
31	23日	提督の決断Ⅱ	光栄 ¥10,800／SLG	
32	23日	ポエド	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5,800／ACT	
33	23日	トーナメントリーダー	ビクターエンタテインメント ¥5,800／SPG	
34	30日	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン ¥5,800／SLG	
35	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン ¥5,800／AVG	
36	30日	C1 CIRCUIT	インベックス ¥5,800／RCG	
37	30日	COOL BOARDERS	ウェップシステム ¥5,800／SPG	
38	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン ¥5,800（予価）／PZG	
39	30日	ハイパーラリー	ハーベストワン ¥5,800／RCG	
40	30日	王宮の秘宝 テンション	バップ ¥5,800／RPG	164
41	30日	謎王	バンダイビジュアル ¥5,800／ETC	
42	30日	北斗の拳	バンプレスト ¥5,800／AVG	
43	30日	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト ¥6,800（予価）／STG	
44	下旬	プロ麻雀 極PLUS	アテナ ¥4,980／TBL	181
45	下旬	魔法少女ファンシーCoCo	POW ¥5,800（予価）／SLG	
46	8月	CityBravo！	アルトロン ¥6,800（予価）／SLG	
47	8月	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK ¥5,800／対戦ACT	
48	8月	三國志 リターンズ	光栄 ¥6,800／SLG	
49	8月	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6,800／SLG	
50	8月	東京SHADOW	タイトー ¥8,800／AVG	
51	8月	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター ¥4,800／PZG	74
52	8月	鋼鉄霊域（スティールダム）	テクノソフト ¥5,800／STG	
53	8月	にゃんとワンダフル	バンプレスト ¥4,800（予価）／SLG	
54	8月	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト ¥5,800（予価）／TBL	
55	8月	東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト ¥5,800／STG	

夏発売予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
56	夏	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5,800／AVG	
57	夏	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージンインタラクティブ ¥5,800 ACT	
58	夏	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO ¥5,800（予価）／PZG	
59	夏	Blade of the Darkness（黒の剣）	シーディープロス 未定RPG	
60	夏	ぽのぽの（仮）	SCE 未定TBL	

9月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
61	6日	トンズラくん	ソラン ¥5,800／ACT	
62	6日	スマッシュコート	ナムコ ¥5,800／SPG	
63	13日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン ¥5,800／対戦ACT	
64	13日	究極の倉庫番	伊藤忠商事 ¥5,800／PZG	
65	13日	天地無用！登校無用	エクシングエンタテイメント ¥6,800／AVG	
66	13日	ウイングコマンダーⅢ	EAV ¥7,800／STG	182
67	13日	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	コナミ ¥5,800（予価）／SPG	
68	13日	必殺パチンコステーション	サンソフト ¥6,800／ETC	
69	13日	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE ¥4,800（予価）／ETC	181
70	20日	スターファイター3000	イマジニア ¥5,800／STG	
71	20日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5,800（予価）／STG	
72	20日	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5,800／AVG	
73	20日	ヴィクトリーゾーン2	SCE ¥5,800／ETC	181
74	20日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO N·ASUKA同梱限定パック	SCE ¥8,700（予価）／ETC	181
75	20日	Pinball Fantasies Deluxe	バップ ¥5,800／TBL	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	
77	27日	TFX	イマジニア ¥7,800／STG	
78	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5,800（予価）／PZG	
79	27日	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ～（仮）	サンソフト ¥4,980／PZG	115
80	27日	ギャロップレーサー	テクモ ¥5,800／SPG	
81	27日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	ビクターエンタテインメント ¥5,800／SPG	
82	27日	それいけ×ココロジー ～心（ハート）が教える 恋・結婚・人生～	ポリグラム ¥5,800／ETC	
83	上旬	ぽじっと	プレイアベニュー ¥3,980／TBL	
84	下旬	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル ¥6,800／AVG	
85	下旬	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン ¥6,800／SLG	
86	9月	伝説のオウガバトル	アートディンク 未定S·RPG	162
87	9月	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン ¥5,800／SPG	
88	9月	バーチャルプロレスリング	アスミック ¥5,800（予価）／SPG	
89	9月	女子高生の放課後… ぷくんパ	アテナ ¥4,980／PZG	177
90	9月	女神異聞録ペルソナ	アトラス 未定RPG	148
91	9月	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5,800／SLG	
92	9月	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5,800（予価）／RCG	
93	9月	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定TBL	
94	9月	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5,800（予価）／SPG	
95	9月	スピードキング	コナミ ¥5,800（予価）／RCG	
96	9月	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited	ジャレコ ¥7,800／TBL	66
97	9月	テトリスプラス	ジャレコ ¥5,800／PZG	
98	9月	結婚－Marriage－	小学館プロダクション ¥6,800（予価）／SLG	
99	9月	釣りバカ日誌	小学館プロダクション ¥6,800／SPG	
100	9月	パチンコ大好き	セタ ¥5,800／TBL	
101	9月	3Dシューティングアクション コブラ・ザ・サイコガン	タカラ ¥5,800／STG	
102	9月	にとうしんでん	タカラ ¥5,800／対戦ACT	
103	9月	Super Shot（仮）	Tears ¥5,800（予価）／???	
104	9月	すらいムしよう！	東北新社 ¥5,800／SLG	
105	9月	くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～	トミー ¥5,800（予価）／PZG	
106	9月	マッハGoGoGo！	トミー ¥5,800（予価）／RCG	
107	9月	黒ノ十三	トンキンハウス ¥5,800／ETC	
108	9月	アクチャー ゴルフ	ナグザット ¥5,800／SPG	
109	9月	ジグソーアイランド～Japan Graffiti	日本一ソフトウェア 未定PZG	
110	9月	リーディングジョッキー・ハイブリッド	ハーベストワン ¥5,800／ACT	
111	9月	POWER RANGER'S PINBALL	バンダイ ¥6,800（予価）／ETC	
112	9月	MEGATUDO2096	バンプレスト ¥5,800（予価）／対戦ACT	181
113	9月	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	バンプレスト ¥5,800（予価）／対戦ACT	
114	9月	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン！	ビデオシステム 未定TBL	
115	9月	RacinGroovy	MIZUKI ¥5,800／RCG	

10月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
116	4日	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5,800／RPG	168
117	4日	首領蜂（ドンパチ）	エス・ピー・エス 未定STG	
118	4日	FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800／STG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	[illegible]
121	4日	日本たらればなしツアー① あれ！も これ?も 桃太郎	システムサコム ¥4,800／AVG	
122	25日	Not Treasure Hunter	アクティアート 未定AVG	
123	25日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ ¥5,800（予価）／S·RPG	160
124	25日	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～	データイースト ¥5,800（予価）／AVG	
125	25日	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5,800／ACT	
126	25日	ズープ（仮）	メディアクエスト ¥4,800（予価）／???	
127	上旬	V-TENNIS2	トンキンハウス ¥5,800／SPG	
128	下旬	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア ¥5,800（予価）／ETC	
129	下旬	The Game of Proof	ユタカ ¥5,800（予価）／TBL	
130	10月	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6,800（予価）／AVG	
131	10月	いまどきのバンパイア BLOODY BRIDE	アトラス ¥6,800（予価）／SLG	70
132	10月	チェスマスター	アルトロン ¥6,800（予価）／TBL	
[illegible]	[illegible]	THE DEEP ～失われた深海～	[illegible] AVG	
134	10月	クーリースカンク	ヴィジット ¥5,800／ACT	
135	10月	アサルト リグ（仮）	EAV ¥5,800／ACT	
136	10月	クレイジー・イワン（仮）	EAV ¥5,800／ACT	
137	10月	シェルショック	EAV ¥5,800／STG	
138	10月	ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート	EAV ¥4,800／STG	
139	10月	童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦（仮）	OZクラブ ¥6,800（予価）／SLG	
140	10月	Nap·Nap（ナップナップ）	ゲンテック 未定AVG	
141	10月	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定ETC	
142	10月	真髄・蓬仙人（仮）	J・ウィング ¥8,900（予価）／TBL	
143	10月	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定STG	
144	10月	るろうに剣心 [illegible]	SCE 未定対戦ACT	
145	10月	ワイルドアームズ	SCE ¥5,800（予価）／RPG	166
146	10月	Air Assault	SCEI ¥5,800（予価）／STG	
147	10月	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5,800（予価）／SLG	
148	10月	サイキックフォース	タイトー ¥5,800／対戦ACT	62
149	10月	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 未定SLG	
150	10月	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5,800／RPG	
151	10月	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ ¥6,800（予価）／SLG	
152	10月	雀れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5,800（予価）／TBL	
153	10月	REBEL ASSAULTⅡ	BPS 未定STG	
154	10月	爆走兄弟レッツ&ゴー ミニ四駆バトル（仮）	BPS ¥5,800（予価）／RCG	

11月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
155	1日	アークザラッドⅡ	SCE ¥5,800／S·RPG	156
156	1日	LULU	東北新社 ¥4,800／ETC	
157	1日	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5,800／SLG	
158	15日	スーパーテクニックチャレンジ（仮）	メディアクエスト ¥5,800（予価）／RCG	
159	22日	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5,800／SLG	
160	中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング ¥5,800／SLG	
161	下旬	AZITO－アジトー（仮）	アステック21 ¥5,800／SLG	
162	下旬	GOⅡProfessional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6,800（予価）／TBL	
163	下旬	操兵伝 聖剣1092	ユタカ ¥5,800（予価）／RPG	
[illegible]	[illegible]	トゥルーラブストーリー	[illegible] SLG	42
165	11月	同級生麻雀	アローマ ¥6,800（予価）／TBL	
166	[illegible]	同級生麻雀 限定版	[illegible] TBL	
167	11月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5,800／SLG	
168	11月	あかずの間	ヴィジット ¥5,800／AVG	
169	11月	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5,800／ACT	
170	11月	金田一少年の事件簿（仮）	講談社 ¥5,800／AVG	
171	11月	SLASHFORCE	サントス 未定???	
172	11月	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	Tears ¥5,800／SPG	
173	11月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5,800（予価）／SPG	
174	11月	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5,800 SPG	

●ジャンルの表記　ACT／アクション　対戦ACT／対戦格闘アクション　STG／シューティング　SLG／シミュレーション　RPG／ロールプレイング　A·RPG／アクション・ロールプレイング　S·RPG／シミュレーション・ロールプレイング　RCG／レースゲーム　PZG／パズル　SPG／スポーツ　AVG／アドベンチャー　TBL／テーブル　BEST／プレイステーション・ザ・ベスト　ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
175	11月	バトルバグス	バンタン電脳工場 ¥5,800（予価）／SLG	
176	11月	ゼイラムゾーン	バンプレスト 未定ACT	183
177	11月	ボカンと一発！ドロンボー	バンプレスト 未定STG	
178	11月	BALL BLAZER	BPS ¥5,800／SPG	
179	11月	エターナルメロディ	メディアワークス 未定SLG	
180	11月	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ 未定RPG	

秋発売予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
181	秋	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ 未定ACT	
182	秋	Mighty Hits	アルトロン 未定STG	
183	秋	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3,800／STG	
184	秋	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5,800／STG	
185	秋	T・BREAK	エフツウ ¥3,980（予価）／PZG	
186	秋	X-MEN～チルドレン オブ ジ アトム～	カプコン ¥5,800／対戦ACT	
187	秋	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5,800（予価）／ACT	
188	秋	BELTLOGGER 9	GENKI 未定STG	
189	秋	セクシーパロディウス	コナミ ¥4,800／STG	
190	秋	ぷよぷよ通（仮）	コンパイル ¥4,800（予価）／PZG	
191	秋	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5,980／PZG	
192	秋	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト ¥6,800／ACT	
193	秋	RESCUE 24Hour（仮）	CSCメディアート ¥5,800（予価）／RCG	
194	秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定ACT	
195	秋	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6,800（予価）／対戦ACT	
196	秋	BASTARD!! －虚ろなる神々の器－（仮）	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 未定RPG	
197	秋	クライムクラッカーズ2	SCE 未定RPG	
198	秋	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE ¥5,800／SLG	
199	秋	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定S・RPG	
200	秋	MLB Pennent Race（仮）	SCEI ¥5,800（予価）／SPG	
201	秋	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥6,800（予価）／AVG	
202	秋	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ ¥5,800／RPG	
203	秋	TECMO SUPER BOWL（仮）	テクモ 未定SPG	
204	秋	モンスターファーム	テクモ 未定SLG	
205	秋	Cat The Ripper	トンキンハウス ¥5,800（予価）／AVG	
206	秋	東方珍遊記	ナグザット 未定AVG	
207	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定ACT	
208	秋	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ 未定STG	
209	秋	フィッシュ アイズ	パック・イン・ビデオ ¥6,800（予価）／SPG	
210	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定ACT	
211	秋	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す	ヒューマン 未定SLG	183
212	秋	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5,800／AVG	
213	秋	クロック！（仮）	メディアクエスト 未定???	
214	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ 未定RCG	181

12月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
215	16日	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト ¥5,800（予価）／ETC	
216	20日	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5,800／ACT	
217	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5,800（予価）／AVG	
218	12月	くるくるぱにっく（仮）	クールキッズ ¥2,800／PZG	
219	12月	ありす	グラムス ¥5,800（予価）／AVG	52
220	12月	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	J・ウィング ¥5,800（予価）／PZG	
221	12月	ファイナルファンタジーVII	スクウェア ¥5,800（予価）／RPG	14
222	12月	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定STG	58
223	12月	NHL FACE OFF	SCEI 未定SPG	
224	12月	ウルトラマンゼアス	東北新社 未定???	
225	12月	新スーパーロボット大戦	バンプレスト 未定S・RPG	
226	12月	同級生2	バンプレスト 未定SLG	
227	12月	DARK FORCES	BPS 未定STG	
228	12月	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS ¥5,800／RCG	
229	12月	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス ¥5,800／SLG	
230	12月	STRESSLESS LESSON "れすれす"	マックスファイブ 未定PZG	
231	12月	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	NETYOU（ネッチュー） 未定SLG	183
232	年内	パチンコ倶楽部	ISC 未定ETC	
233	年内	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5,800／AVG	
234	年内	ダイナマイトキング	エイコム 未定ACT	
235	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント 未定ACT	
236	年内	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定RPG	
237	年内	棋太平（仮）	エス・ピー・エス 未定TBL	
238	年内	火竜娘－高悠環－	ガスト 未定AVG	
239	年内	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定AVG	
240	年内	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房 未定S・RPG	
241	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定RPG	
242	年内	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ 未定A・RPG	
243	年内	ホームドクター	サクセス 未定ETC	
244	年内	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン 未定SLG	
245	年内	ハイパーツアー	スリーディ 未定SLG	
246	年内	がんばれ森川君2号（仮）	SCE 未定ETC	
247	年内	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定ACT	
248	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6,800（予価）／RPG	
249	年内	ソウルエッジ	ナムコ 未定対戦ACT	46
250	年内	ナムコミュージアムVOL．4	ナムコ ¥5,800／ETC	180
251	年内	タイブレーク	バディ 未定SPG	
252	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定RCG	
253	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定RPG	

97年以降発売予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
254	1月	HERC'S ADVENTURE	BPS ¥5,800／RPG	
255	2月	NFL GAME DAY	SCEI 未定SPG	
256	冬	ロックマン8（仮）	カプコン 未定ACT	
257	冬	ブシドーブレード	スクウェア 未定ACT	34
258	冬	戦闘国家－改－	SCE 未定SLG	181
259	冬	ラグナキュール（仮）	SME 未定RPG	
260	冬	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー 未定SPG	
261	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6,800／ADV	
262	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定AVG	
263	冬	TILK～遺い海から来た少年～（仮）	TGL 未定S・RPG	178
264	冬	グランド セフト オート（仮）	BMGビクター 未定ACT	
265	冬	ファイロ&クロード	BMGビクター 未定ACT	
266	冬	レガシー オブ ケイン	BMGビクター 未定A・RPG	
267	冬	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定STG	
268	冬	バーチャパチスロII（仮）	マップジャパン 未定ETC	
269	3月	イバラード（仮）	システムサコム 未定???	
270	春	ツタンカーメンの遺言（仮）	ウィザード 未定AVG	
271	春	ZERO DIVIDE 2	ズーム 未定対戦ACT	
272	春	ザウバー	スクウェア 未定STG	37
273	春	サガ フロンティア	スクウェア 未定RPG	20
274	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定S・RPG	28
275	春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定ACT	
276	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定ACT	
277	春	パンデモニアム	BMGビクター 未定ACT	

発売日未定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
278	未定	シムシティ2000	アートディンク 未定SLG	
279	未定	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント 未定対戦ACT	
280	未定	カラーズメニマ	アウトバック 未定PZG	
281	未定	RPGツクール（仮）	アスキー 未定RPG	
282	未定	ダービースタリオンPS（仮）	アスキー 未定SLG	
283	未定	囲碁	アスキー ¥6,800／TBL	
284	未定	機甲兵G－1	アスク講談社 未定SLG	
285	未定	デジクロ	アトラス 未定PZG	
286	未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス 未定RCG	
287	未定	FIST	イマジニア 未定対戦ACT	
288	未定	DAKAR '97	ヴァージンインタラクティブ 未定RCG	
289	未定	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ 未定SPG	
290	未定	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ 未定ACT	
291	未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定ACT	
292	未定	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ 未定ACT	
293	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ 未定3D・STG	
294	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ 未定ETC	
295	未定	ブラックバス（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定SPG	
296	未定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5,800／SLG	
297	未定	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定対戦ACT	
298	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント ¥5,800／STG	
299	未定	FLY（仮）	エム・ディー・ピー 未定AVG	
300	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5,800／AVG	
301	未定	バーミン・キッズ	EAV ¥4,800／PZG	
302	未定	ビューポイント	EAV ¥5,800／STG	
303	未定	マジックカーペット	EAV 未定SLG	
304	未定	The Tower	オープンブック 未定SLG	
305	未定	APACHE（アパッチ）（仮）	ガスト 未定SLG	
306	未定	スターグラディエイター	カプコン 未定対戦ACT	
307	未定	バイオハザード2（仮）	カプコン 未定AVG	
308	未定	ブレスオブファイアIII	カプコン 未定RPG	
309	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定対戦ACT	
310	未定	ロックマンX4	カプコン 未定ACT	
311	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン 未定TBL	
312	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定AVG	
313	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800／STG	
314	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6,800／STG	
315	未定	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ 未定SLG	
316	未定	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ 未定ETC	
317	未定	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ 未定STG	179
318	未定	アウトライブZERO（仮）	サンソフト 未定RPG	
319	未定	ゲームの達人2	サンソフト ¥8,900／TBL	
320	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6,500／PZG	
321	未定	里見の謎	サンテックジャパン ¥5,800（予価）／RPG	
322	未定	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥4,800（予価）／AVG	
323	未定	ファンタステップ	ジャレコ 未定AVG	
324	未定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X ¥5,800／SPG	
325	未定	オメガブースト	SCE 未定STG	
326	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定???	
327	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定PZG	
328	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定TBL	
329	未定	世界地図の読み方'96（仮）	SCE 未定ETC	
330	未定	3Dレミングス	SCEI ¥5,800／PZG	
331	未定	ARENA（仮）	ソフトバンク 未定RPG	
332	未定	レイ・トレーサー	タイトー ¥5,800／RCG	
333	未定	レイストーム	タイトー 未定STG	
334	未定	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5,800／TBL	
335	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定ACT	
336	未定	CREATURE SHOCK	データイースト ¥5,800／STG	
337	未定	MVPベースボール（仮）	データイースト 未定SPG	
338	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定ACT	
339	未定	ガメラ2000	デジタルフロンティア 未定???	
340	未定	エースコンバット2（仮）	ナムコ 未定STG	
341	未定	ガンバレット（仮）	ナムコ 未定STG	
342	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定STG	
343	未定	新リッジレーサー（仮）	ナムコ 未定RCG	
344	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5,800／RCG	
345	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定ACT	
346	未定	ZXE－D（ゼクシード）	バンダイ 未定対戦ACT	
347	未定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6,800／STG	
348	未定	ドラゴンナイト4	バンプレスト 未定SLG	
349	未定	バトル オブ …（仮）	バンプレスト 未定SLG	
350	未定	続ぐっすんおよよ	バンプレスト ¥5,800（予価）／PZG	
351	未定	Max Racer	PD 未定RCG	
352	未定	LIPROS（仮）	ビジュアルアーティストオフィス 未定AVG	
353	未定	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－	ビック東海 ¥5,800／対戦ACT	
354	未定	怪獣戦記	プロデュース 未定SLG	
355	未定	甲子園V（仮）	魔法株式会社 未定SPG	
356	未定	ミッドランド～幻の王国～（仮）	未来ソフト 未定RPG	
357	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定PZG	
358	未定	RAYMAN 2	UBIソフト 未定ACT	
359	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定SLG	

●赤い文字のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別表示です。



TECMO
汝、闇の子よ。
血の盟約に従い、
この呪われし館の主となれ。
Trap Simulation Game
刻命館
©TECMO, LTD. 1996

本日発売！

悪魔の悦びを、あなたはまだ知らない。









世界初！
TECMOが贈る
トラップ・シミュレーションゲーム

刻命館
―こくめいかん―

プレイステーション用ソフト・定価5,800円（税抜）SLPS 00249

TECMO'S NEXT GAME SOFT

PlayStation

テクモのプレイステーション第３弾は、
３Dリアルジョッキーレーシングゲームだっ！

1996年9月27日発売　定価5,800円(税別予価)



3Dジョッキーレーシングゲーム

GALLOP RACER
ギャロップレーサー

TECMOの最新情報満載の
ホームページ開設！！

TECMO Internet Studio　http://www.tecmo.co.jp



電撃PlayStation Vol.27
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年8月9日発行(隔週金曜日発行)第2巻第15号通巻23号　発行人／染谷惠司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1024572080498
©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24572-8/9